平成8年12月27日発行（毎週金曜日発行）第1巻第9号（通巻9号）

ファミマガWeekly

週刊
全機種対応
TVゲーム誌

1996
12/27
290YEN

新スーパーロボット大戦30話まで!!

来週発売ソフト
全機種・全52本
完全ガイド



新スーパーロボット大戦

ぶちぬき攻略
一挙に30話まで収録の保存版

連続攻略
ドラゴンクエストIII
エネミー・ゼロ
マリオカート64

ファイナルファンタジーVII
隠しパーティキャラを発見

WARA² WARS
サターン登場の新SLG独占スクープ

サガ フロンティア
必殺・連携技ほか新着画面100連発

真説サムライスピリッツ
初公開！新しい仲間とは？

ファイターズMEGAMiX
秘められた技

くるみミラクル
バンプレの新育成！

緊急特報
Gダライアス
ストリートファイターIII



プレイステーション・ザ・ベスト
for Family
標準価格 2,800円（税抜）
絶賛発売中
＊ハーミィホッパーヘッド
＊ドラゴンボールZ アルティメットバトル22
＊チョロQ VER.1.02
戦え。伝説の3D武器格闘アクション
ソウルエッジ
3D武器格闘アクション 標準価格5,800円（税抜）
12/20発売予定
©（株）ナムコ
タッグマッチもできるぜ3Dポリゴンプロレスゲーム
新日本プロレスリング
闘魂烈伝2
スポーツ
標準価格5,800円（税抜）
12/20発売予定
©NJPW ©1996 TOMY ©yuke's
ービス満点
メモリーカードが
3本パックで
標準価格
4,000円
（税抜）
サービス満点
SCPH-5500
新発売
標準価格 19,800円（税抜）
PlayStation™
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT™


PlayStation
PS特製
でか靴下プレゼント
12月20日から、プレイステーションをお買い上げの先着20万名様に、今年もプレゼント。※PSがすっぽりはいります。
プレイステーション・ザ・ベスト
標準価格2,800円(税抜)
絶賛発売中
*第4次スーパーロボット大戦S
*機動戦士ガンダム
*サイドワインダーU.S.A.
*クラシックロード
*テーマパーク
*戦闘国家
*闘魂烈伝1
超リアル超F1レーシング
フォーミュラ1
SCHUMACHER 22.282
ALESI 18.4
3Dレーシングゲーム 標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
Licensed by FOCA to Fuji Television. Published under license from PSYGNOSIS LIMITED © 1996 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS TM is a trademark of PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission. All rights reserved.
サー
※靴下がなくなり次第プレゼントは終了させていただきます。

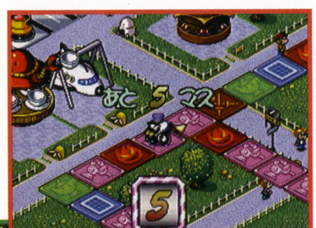
おもちゃ屋さんでも、ゲーム屋さんでも、
コンビニでも、ただいま絶賛発売中！

数多くのヒット作を手がける天才ゲームクリエイター

さくまあきら最新作！

楽しくてかわいいアトラクションやショップが盛りだくさん！こんどはボードゲームで競争だ。

大ヒットした名作シミュレーションゲーム「テーマパーク」が、ボードゲームになって登場。ボードの上をすすみながら、遊園地をつくっていく、新しいタイプのゲームだ。アトラクション（乗り物）や、ショップ（お店）をたてて、たくさんのお客さんにあそびに来てもらおう。



●ルーレットで出た数だけマス目をすすんでいこう。とまったマスの色によってカードやパネルがもらえる。これを使ってライバルたちと勝負だ。でっかい遊園地をつくるためにはこのカードやパネルが重要なのだ。



遊園地をいっぱいたててお客さんをたくさん呼んだ人が勝ち！

アトラクションとショップの数が多いほど、遊園地の「楽しさ」はアップしていく。数が少ないと、つまらない遊園地になって、来てくれるお客さんの数もグッと少なくなってしまう。運と実力で楽しくにぎやかな遊園地をつくろう。

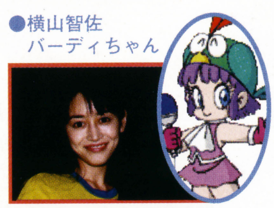


●やった！　こんなにリッパな遊園地ができあがった！　これならお客さんも大満足。にぎやかだぞ！



●４人までいっしょにプレイできるから、友だちや家族みんなでワイワイ楽しむことができる。

人気声優がゲームの進行を盛り上げる。



●横山智佐
バーディちゃん



●深見梨加
グーチョくん

themePARK™
ぐーちょDEパーク
テーマパークものがたり



プレイステーションソフト
絶賛発売中
標準価格￥5,800（税抜）
SLPS 00626

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F　©1996 Electronic Arts.
製品に関するお問い合わせは、弊社カスタマーサポート係までお気軽にどうぞ。
TEL.03-5436-6400（受付時間11:00〜17:00／月〜金・祝日休）

EAV WEB
インターネットに
ホームページ開設中
http://www.ea.com/EAVWEB/



PlayStation
TM "" マークおよび " PlayStation " はソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Presented by
AKIRA SAKUMA
Cast of characters' voices are
CHISA YOKOYAMA and
RIKA FUKAMI
theme PARK
ぐーちょDEパーク
テーマパークものがたり
ELECTRONIC ARTS™

NHL POWERPLAY™ '96





そのスリル、時速193km!

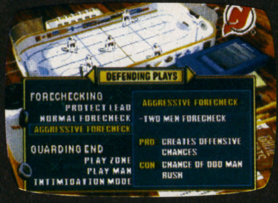
アイスホッケー〜シュートの時、放たれたパックの初速は、時速193kmにも達する。
そのスピード感や激しいプレイはまさに氷上の格闘技。
その緊張感をリアルに再現した北米プロリーグNHL公認のアイスホッケーゲーム、
プレイステーションとセガサターンでついに初登場!



北米プロホッケーリーグNHL公認で実在の選手・チームが登場



各国のナショナルチームなどが加わって総勢44チームから選択可能



作戦やフォーメンションなどが、いつでも変更できる多彩な設定機能



モーションキャプチャーとポリゴンで、選手の動きはリアルそのもの



名プレイを自由なアングルで正逆どちらでも再現できる、リプレイ機能

NHL® パワープレイ'96

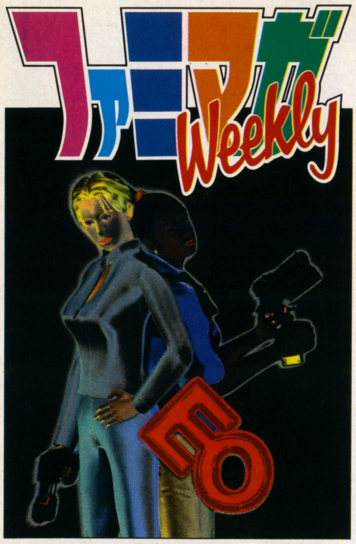
12.13 プレイステーション版 発売予定
12.20 セガサターン版 発売予定

さらに…
- 対戦／協力プレイも思いのまま、最大6人までが同時プレイ可能
- 臨場感を高めるリアルタイムの実況アナウンスと歓声
- フリー対戦のほか、シーズン、プレイオフ、世界選手権など数々のゲームモード
- 詳しいルール説明つきで、ホッケービギナーでもすぐ楽しめる

■PlayStation版 ●1〜2プレイヤー／マルチタップ1〜6人／メモリーカード1ブロック●定価¥5,800(税別)
■SEGASATURN版 ●1〜6人用／マルチターミナル6対応●定価¥5,800(税別)

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社

※画面は開発中のものです。



1996.12.27

表紙デザイン／片野厚子
イラスト/エネミー・ゼロ
イラスト提供/ワープ
©WARP



ファンタジーADV『ファンタステップ』音楽プロデューサー高橋幸宏インタビュー

ジャレコから来春にPSとSSで発売予定のADV『ファンタステップ』。このゲームのテーマ曲の作曲、およびアレンジ曲の監修を手がけた高橋幸宏氏に独占インタビューを敢行してみたぞ!!

イメージからテーマ曲を創造

今回はゲームソフト『ファンタステップ』の音楽に深く関わったミュージシャン、高橋幸宏氏にインタビューを試みた。高橋さんがいかに曲を作り、またゲームに関してどのような見解を持っているのか、早速その全容をお伝えしよう。(以下文中敬称略)

―まず最初に『ファンタステップ』に関わられた経緯を教えてください。

高橋 もう1年以上前の話になるけど、城戸真亜子さんの原画を見せてもらい、この世界観でゲームを作るからメインテーマを作ってくださいという依頼がありました。その曲をもとにゲーム中の各場面の曲を作っていくという話でした。

―ゲームのイメージは聞いていたのでしょうか?

高橋 ええ。ゲームの場合、漠然としたイメージから作曲するということが多いですね。映画とは逆で。今回は童話だけど、特に子供だけを対象としたものではないということで、その点を意識して作りました。最初に言われたのは、荘厳なオーケストラな音楽ではない普段の僕の音楽で、ということだった。

―実際自分のイメージするものができましたか?

高橋 ええ、もちろん。テーマ曲以外の曲も満足のいく出来に仕上がりました。

―今回作曲した曲は?

高橋 フルバージョンの曲を1曲作りました。だいたい5分くらいの曲で、4つのパートで構成されてます。ほかの曲はそれをもとに、アレンジしてもらっています。



高橋幸宏プロフィール

1952年6月6日生まれ。高校在学中よりスタジオ・ミュージシャンとして活動を開始。'72年、サディスティック・ミカ・バンドに参加し、サディスティックスを経て、'78年に細野晴臣、坂本龍一とともにイエロー・マジック・オーケストラ(Y. M. O)を結成する。バンド活動と並行しソロ活動も始め、昨年までに16枚のソロ・アルバムを発表している。

ゲームの曲作りもいつもと変わらない

―これまでにゲームの曲作りを担当されたことは?

高橋 ファミコンやPCエンジンの曲を手掛けたことがあります。ファミコンのときは音数の制限があったけど、今回は自分が自由に作った曲を使える。あの頃は本当に大変だった。制限があったから、どの音をどのパートにするかを考えるだけでも苦労したもの(笑)。

―ファミコン時代の話を詳しく聞かせて欲しいのですが。

高橋 音源の制約を常に念頭に置いて作曲してた。あの頃は各場面ごとに曲を作るという感じだったけど、基本的にどこの場面でも使える曲作りをしてたなあ。

―CD-ROMの登場によって、自由な表現が可能になりましたが、ゲームミュージックを作る際の心構えの違いなどは?

高橋 基本的に違いはありません。映画音楽にしろ、コレクションミュージックにしろ自分の作りたいものしか作らないから。

―アレンジ曲の感想は?

高橋 想像どおりの出来ばえでした。部分部分マイナーになっていて面白く仕上っている。

―ここを直して欲しいみたいなことは?

高橋 それほどシビアじゃないですよ。それなら最初から全部自分でやってる(笑)。

―ゲームを見ての感想は?

高橋 ほぼ想像どおりかな。

―ほぼというますと?

高橋 子供っぽいかなと思えばそうでもなかった。第一印象は、立体感がうまく表現されているゲーム。でも、最後まで行かないと僕の曲は聞けないんだよね。

―昔と比べて曲作りの違いみたいなものは?

高橋 コンピュータが進出してきてからは変わらない。昔からコンピュータを使ってたから。Y.M.O時代には無機的な音楽とか言われてたし(笑)。

―それではゲームミュージックはお手の物という感じですか?

高橋 そうじゃないけど、ゲームミュージックだからどうのこうのという特別な感情はありません。

『ファンタステップ』とは?



『ファンタステップ』
発売:ジャレコ
ジャンル:アドベンチャー
PS版:3月発売予定
SS版:来春発売予定
価格:未定
シナリオ:PSG
ゲームデザイン:窪田俊幸
キャラクタデザイン:城戸真亜子
グラフィックデザイン:三階幸正
メインテーマ音楽:高橋幸宏

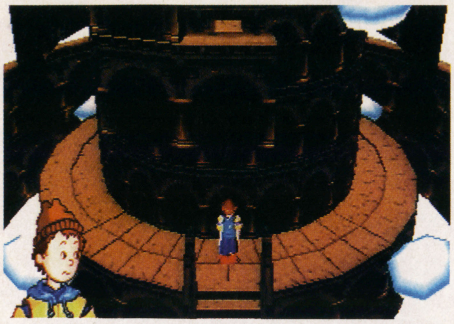
不思議な絵本を手に入れた主人公が、その絵本の世界に入り込み、絵本の登場人物として冒険するアドベンチャー。城戸真亜子さんによる愛らしいキャラクタ、高橋幸宏氏が監修を手がけたサウンド、そして立体的に描かれたグラフィックがあいまって、ファンタスティックな世界を作り上げている。ゲーム途中で出現するアイテム、「花のリング」の集めかたでエンディングが変わる、マルチエンディングを採用しているぞ。



⬆独特の色使いが魅力的な世界を主人公が行く

できればゲームも作ってみたい

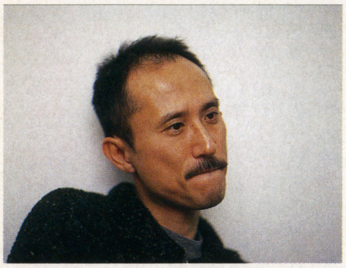
—普段ゲームで遊ぶことは?
高橋　最近はないなあ。4、5年前? いやもっと前かなあ。
—4、5年前というと?
高橋　ファミコン時代ですから、もっと前ですね。『ゼルダの伝説』が好きだった。家から出ずにやりっぱなしということもあった。
—最近のゲームの進歩についてどのような見解をお持ちですか?
高橋　ゲームはリアリティを求めるか、あくまでもゲームっぽくという、基本的に2種類の方向性があると思う。だけどユーザーの立場からいうと、あまりリアル指向のものを求めてはいないのかなという印象を受ける。まあ、ゲーム性にしろリアリティにしろ、どんどん進化しているのは確か。発刊されている雑誌の数を考えても、業界の広がりの凄さを感じます。
—今までは音楽でしたが、実際にゲームを作ってみたいと思ったことはありますか?
高橋　もちろんありますよ。言いたいことを言って、苦労するのがほかの人ならぜひやりたいですね(笑)。面白いと思いますよ。もしやるとすると、ゲームを知り尽くした人のものとは、まったく違ったものに仕上るでしょうね。あ、そういえばゲームを遊んでいる人の年齢層ってどのくらいなのかな。
—小学生から大人と幅広いですよ。最近は仕事帰りのサラリーマンが、ゲームセンターで格闘ゲームやパズルゲームなどで遊んでいるという話も聞きます。
高橋　そう。闘って相手を倒したり、殺したりするゲームって、大人はいいけど、子供がやるのはどうかなと思う。最近、道徳観の欠如が結構問題になっているじゃない。これってゲームから派生しているものと感じるときもあるよ。
—じゃあ、ゲームを作るとしたら『ファンタステップ』みたいなものに?
高橋　いや、別にそうとは限らない(笑)。たぶんひねくれたゲームになる。想像はつかないけど、陰質なものにはならないよ。


➡やはり最初に画面を見たときは、できの良さにビックリしたらしい


➡一見すると子供っぽいけど、大人でも十分に楽しめる内容だ

ゲーム業界の大きさに驚愕

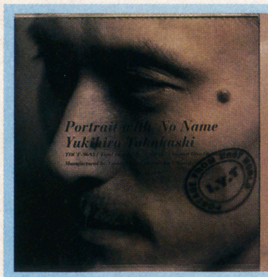
—先ほどゲーム業界の広がり方に驚きを感じているとのことですが、それはビジネスとして?
高橋　ええ。まず専門誌の数、またソフトの売れる数が並じゃない。このへんはCDと同じという感じがします。でも、単価の高さという決定的な違いがあるよね。
—最近、音楽、映画で特にズバ抜けた作品というものがあったら教えて欲しいのですが?
高橋　いや、特にというものはない。相変わらず良いもの、悪いものがあるという感じです。映画は定期的によく見ていますが…。
—ゲームミュージックに関してのイメージは?
高橋　ゲームミュージックというと、昔は楽曲としての完成度をどうのこうのというレベルではなかったからね。でも一連のメロディーの反復だけで印象が残ったものもある。『ゼルダの伝説』の効果音は好きだった。サンプリングをしてたときもあったもの。
—ゲームを一番遊んでいたのはいつ頃?
高橋　ディスクシステム時代だから本当に初期だよね。僕のこの頃の曲には、ゲームをモチーフにしたものがあるくらい熱中してた。『ドラクエ』なんかも遊びました。Y.M.O時代には3人でゲームを朝までやっていたこともあった。もう10年以上前のことですが…。
—最後に『ファンタステップ』について一言お願いします。
高橋　最後まで行かないと僕の曲は聴けないので頑張ってください。


⬆ゲーム業界の成長の仕方は、ちょうどテクノの成長の仕方と似ていると語る


⬆高橋さん曰く、とにかく最後まで遊んで僕の曲を聞いてください

ニューアルバムが発売中

高橋さんのアルバムが11月13日に発売された。タイトルは「Portrait with No Name」。先行して発売されたシングル「名もない恋愛」、SMAPの「どんないいこと」、Randy Newmanの「I'll Be Home」のカバー曲など全10曲を収録。多彩な内容で、聞きごたえ十分の内容になっている。高橋さんいわく、「心に痛みを持っている人に聞いて欲しい」。



⬆「Portrait with No Name」。価格3000円（税込）

topics

『BIO HAZARD』が映画化される!!

去る12月3日、カプコンが『BIO HAZARD』の映画化を発表した。ドイツの映画制作会社、コンスタンティン・フィルムとライセンス契約を交わし、同社が製作を行う。製作費は20億円。公開は早くて97年末になる見通しだ。気になる内容だが、実写作品であり、登場する怪物の映像にカプコンのCG技術を活かす模様。PSで3月に発売され、パソコンにも登場した人気ソフト『BIO HAZARD』。来年の続編とともに映画にも期待したい。


⬆随所にCGムービーを効果的に用いて、恐怖感をあおった作品だ



➡もともと映画的な演出が目立つゲームだけに違和感はないかも

SOFT SALES 30

ソフト売り上げTOP30 11/25～12/1



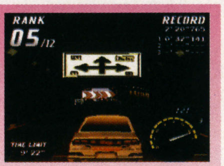
1 NEW 電脳戦機バーチャロン

SS セガ／格闘／11月29日発売／5800円

前評判どおりの売れ行きできっちりトップ。今月末にはX-BAND対応版も発売されるので、そちらの成績も気になるところだ。

18万4340本

2 NEW レイジレーサー

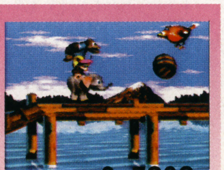


PS ナムコ／SPT／12月3日発売／5800円

本来なら週間トップを取れるだけのソフトなのだろうが…。発売日が事実上繰り上げになったことを知らなかったユーザーが多かったためか、2位に甘んじた。

16万5460本

3 1↓ スーパードンキーコング3 謎のクレミス島



SFC 任天堂／ACT／11月23日発売／6800円

2週目も8万本強となかなかの成績を残して3位に踏みとどまった。低年齢層に強いタイトルだけに、クリスマスシーズンにはもうひと伸びありそうだ。

8万7030本 累計 25万9440本

順位	タイトル	機種	メーカー／ジャンル／発売日／価格	本数	累計
4 NEW	Parlor! Mini4	SFC	日本テレネット／TBL／11月29日発売／5800円	6万6370本	
5 NEW	金田一少年の事件簿 ～悲報島新たなる惨劇～	PS	講談社／ADV／11月29日発売／5800円	5万0850本	
6 4↓	アークザラッドⅡ	PS	SCE／RPG／11月1日発売／5800円	3万8960本	56万6460本
7 2↓	バーチャコップ2	SS	セガ／STG／11月22日発売／5800円	3万2410本	13万7110本
8 5↓	ぷよぷよ通 決定盤	PS	コンパイル／PZL／11月15日発売／4800円	2万8010本	10万7730本
9 NEW	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚・維新激闘編	PS	SCE／格闘／11月29日発売／5800円	2万6560本	
10 3↓	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	GB	チュンソフト／RPG／11月22日発売／3900円	2万5540本	9万0120本

＊ゲーム名の下は、ゲーム機／発売元／ジャンル／発売日／価格の順に並んでいます。なおジャンルは以下の略称で表記しています。ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

THIS WEEK REAL 今週のリアルランキング RANKING

業界最多！日本全国1300店舗のデータを分析、1週間の総実売本数を完全推定！

いよいよ活気を見せてきたゲーム市場。今週も大物、中堅、穴馬と新規タイトル続々登場、しかも当初は次週（12/3）発売予定だった『レイジレーサー』も事実上今週から発売されたため、まさに大混戦のランキングとなっている。また今週の『DATA DYNAMITE』はアーケードゲームTOP10だ。

緊急発売『レイジレーサー』の猛追を振り切り『バーチャロン』が18万本突破でトップ奪取

年末商戦に突入し、各メーカーとも強力なソフトを次々と投入、新規タイトルが13本とランキング全体が活気にあふれている。そのなかでトップを奪ったのは当初の予想通り『バーチャロン』。発売週で18万本強と、最近では『アークⅡ』に次ぐ勢いを見せた。対応周辺機器のツインスティックも好調で、2人に1人が買っていったというお店の声もあった。来週も勢いを持続できるか？

発売日をめぐり混乱？『レイジ』2位にとどまる

「あれ？」と思った人も多いだろう。『レイジ』の発売予定日は12月3日。本来ならこのランキングに入ってこないはずなのだが…。

もともと『レイジ』の発売日12月3日は毎年の慣例のようなもので、実際には火曜日の発売は流通の立場からすると中途半端。そのため、結局発売直前になって全面的に11月29日から販売OKになっていたのだ。ただ公式の発売日は変更されなかったため、すでに市場に出ていることを知らないユーザーも多かったもよう。結局それが2位に甘んじる原因となったようだ。

今やSFCを支える影のタイトル『パーラー4』

今週はTOP30にスーパーファミコンソフトが3本、しかも比較的上位にランクインと、久々に底力を見せた。その中でも注目すべきは4位『パーラー4』。最近低調なスーパーファミコンの中で唯一元気なジャンルがパチンコ・パチスロなのだが、ここまで伸びるとは予想外。「大工の源さん」が収録されているためか。

2大少年漫画誌ヒーロー対決は『金田一』の勝利

今週はプレイステーションで、2大少年漫画誌を代表する超有名キャラゲー『金田一少年』と『るろうに剣心』が激突した。少年漫画界の盟主の座を賭けた（？）この戦い、結局2倍近い差をつけて『金田一少年』の圧勝に終わった。キャラ人気の差というよりは、原作の雰囲気を忠実にゲーム化することに成功した『金田一』の作戦勝ちか。

SOFT SALES 10

機種別売り上げTOP10 11/25～12/1

PS

順位	タイトル	本数
1	レイジレーサー	16万5460本
2	金田一少年の事件簿 ～悲報島新たなる惨劇～	5万0850本
3	アークザラッドII	3万8960本
4	ぷよぷよ通 決定盤	2万8010本
5	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚・維新激闘編	2万6560本
6	アークザラッド(PSザ・ベスト)	2万0750本
7	タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー	1万3790本
8	NBAパワーダンカーズ2	1万3630本
9	Jリーグ実況ウイニングイレブン'97	1万1500本
10	第4次スーパーロボット大戦S(PSザ・ベスト)	1万1040本

新規ランクインが6本と、かなりフレッシュな顔ぶれとなったプレイステーションランキング。TOP10すべてが1万本以上の売り上げと、層の厚さが目を引く。下位で目を引くのは10位『第4次ロボット大戦』(PSザ・ベスト)。最新作発売前に前作を、ということだろうか。

SS

順位	タイトル	本数
1	電脳戦機バーチャロン	18万4340本
2	バーチャコップ2	3万2410本
3	ビクトリーゴール WORLDWIDE EDITION	2万3930本
4	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	1万0280本
5	太閤立志伝II	7250本
6	ルナ シルバースターストーリー	5170本
7	サクラ大戦	4650本
8	リグロード サーガ 2	4110本
9	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	3150本
10	戦国ブレード	2790本

こちらも新規タイトル4本と、なかなか新鮮なランキングとなっている。ただ、プレイステーションに比べるとやや層の薄さは否めないところ。ちなみに、『神宮寺三郎』はプレイステーション版よりサターン版のほうがちょっとだけ売れ行きがよかった。

N64&SFC

順位	タイトル	本数
1	スーパードンキーコング3	8万7030本
2	Parlor! Mini4	6万6370本
3	スーパー人生ゲーム3	1万5160本
4	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット	9580本
5	栄光のセントアンドリュース	5710本
6	スーパーマリオ64	4900本
7	ウェーブレース64	3490本
8	スーパードンキーコング2	2660本
9	海のぬし釣り	2460本
10	ダービースタリオン96	2330本

総合TOP30でも書いたように、今週のスーパーファミコン市場は勢いがある。大作『ドンキー3』の脇を、『パーラー4』『人生ゲーム3』の定番2本が固めるという最近にない安定した布陣だ。しかも来週は、お待ちかね『ドラクエIII』が登場。今、時代はスーファミか?

TOP11～30

順位	前回	タイトル	機種	メーカー/ジャンル/発売日/価格	本数	累計
11	NEW	ビクトリーゴールWORLDWIDE EDITION	SS	セガ/SPT/11月29日発売/5800円	2万3930本	
12	9↓	アークザラッド(PSザ・ベスト)	PS	SCE/RPG/7月12日発売/2800円	2万0750本	累計28万5030本
13	NEW	スーパー人生ゲーム3	SFC	タカラ/TBL/11月29日発売/5980円	1万5160本	
14	7↓	ドンキーコングランド	GB	任天堂/ATC/11月23日発売/3000円	1万4280本	累計3万2000本
15	11↓	ポケットモンスター赤	GB	任天堂/RPG/2月27日発売/3980円	1万3830本	累計45万7890本
16	NEW	タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー	PS	バンプレスト/STG/11月29日発売/5800円	1万3790本	
17	NEW	NBAパワーダンカーズ2	PS	コナミ/SPT/11月29日発売/5800円	1万3630本	
18	12↓	ポケットモンスター緑	GB	任天堂/RPG/2月27日発売/3980円	1万2520本	累計43万2350本
19	10↓	Jリーグ実況ウイニングイレブン'97	PS	コナミ/SPT/11月22日発売/5800円	1万1500本	累計2万8530本
20	NEW	第4次スーパーロボット大戦S(PSザ・ベスト)	PS	バンプレスト/SLG/11月29日発売/2800円	1万1040本	
21	NEW	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	SS	データイースト/ADV/11月29日発売/5800円	1万0280本	
22	15↓	BIO HAZARD	PS	カプコン/ADV/3月22日発売/5800円	9820本	累計90万5110本
23	6↓	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット	N64	エニックス/ADV/11月22日発売/9800円	9580本	累計3万6100本
24	NEW	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	PS	データイースト/ADV/11月29日発売/5800円	9410本	
25	13↓	ナムコミュージアムVOL.4	PS	ナムコ/ETC/11月8日発売/5800円	7990本	累計9万1510本
26	20↓	ギャロップレーサー	PS	テクモ/SPT/9月27日発売/5800円	7600本	累計11万8900本
27	NEW	太閤立志伝II	SS	光栄/SLG/11月29日発売/7800円	7250本	
28	16↓	ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～	PS	コナミ/SLG/10月25日発売/5800円	6930本	累計14万3630本
29	8↓	エターナルメロディ	PS	メディアワークス/SLG/11月22日発売/5800円	6500本	累計2万4140本
30	19↓	ピクロス2	GB	任天堂/PZL/10月19日発売/3000円	6080本	累計10万7240本

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。 ★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン-イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス

READERS REQUEST 20

買いたいソフトTOP20　11／29発売号アンケート集計



1　ファイナルファンタジーVII

PS スクウェア／RPG／1月31日発売予定／6800円

前作まで登場した、敵の特殊攻撃をわざと受けてその技を使えるようになる青魔法は、今回も健在だ。「マテリア」を装着すれば、青魔導士でなくても使えるぞ。

1➡　**37%**

2　新スーパーロボット大戦



PS バンプレスト／SLG／12月27日発売予定／6800円

発売が少し延びてしまったけれど、そんなこともお構いなしのこの人気。今回は、戦略的な部分もより強化されているので、今までのようなゴリ押しの戦法は効かないぞ。ユニットの特性を良く考えて、効率の良い作戦を立てていこう。

3⬆　**17%**

3　天外魔境　第四の黙示録



SS ハドソン／RPG／1月14日発売予定／6800円

昔からムービーシーンには定評がある『天外魔境』シリーズ。CD2枚組みという大容量もあって、今回のムービーシーンも、その評判を裏切らない出来のようだ。全編を通してしゃべりまくっている、豪華な声優陣にも期待したい。

12⬆　**12%**

4　FIGHTERS MEGAMiX



SS セガ／格闘／12月21日発売予定／5800円

『バーチャファイター』と『バイパーズ』のキャラが総出演するという、夢のようなゲームだ。両者のゲーム性の違いを、どこまで融合させることができるかが楽しみなところ。隠されたゲストキャラにも興味が集まる。ゲストキャラだけで10人もいるのだ。

9⬆　**10%**

5　サガ　フロンティア



PS スクウェア／RPG／3月発売予定／価格未定

このシリーズの特徴といえば、技の修得システム。手にしている武器に応じて、異なった技を覚えていくのだ。たとえば、剣を使っていれば「なぎ払い」「切り返し」とだんだん上位の技を覚えてゆくぞ。時には まったく別の技をいきなり覚えることもある。

4⬇　**7%**

サターン『天外』が上昇 原作つきゲームは強い？

今週大きく順位を上げて3位に入ったのは、年明けのサターンの1番人気RPG、『天外魔境第四の黙示録』。アメリカ大陸を舞台にした大作だ。RPGがいまいち弱いサターンで、代表的なシリーズになれるかどうかが楽しみなところだ。

5位に新しくランクインした『ゼルダの伝説64(仮)』は、ニンテンドウ64のディスクドライブでの発売が発表されている。11／22のスペースワールド96では、ビデオによる紹介のみにとどまったが、この反響からすると、かなり期待度の大きいゲームであることがうかがえる。

その他に新たに上がってきたのは、ともに11位の『エヴァンゲリオン2nd』と『バスタード』。今年もTVアニメ界で絶大な人気を誇った『エヴァ』だが、サターン版の方はオリジナルキャラが登場するなど、前作と同じく独自の物語が展開される。『バスタード』もやはり原作が人気の3DRPGだ。先週の『スレイヤーズ』といい、最近は原作つきのゲームが期待を集めているようだ。

順位	前回	タイトル	機種	データ	%
5	NEW	ゼルダの伝説64（仮）	N64	任天堂／RPG／発売日未定／価格未定	7%
7	16⬆	ワイルド　アームズ	PS	SCE／RPG／12月20日発売予定／5800円	6%
7	10⬆	闘神伝3	PS	タカラ／格闘／12月27日発売予定／5800円	6%
7	5⬇	テイルズ　オブ　デスティニー	PS	ナムコ／RPG／97年発売予定／価格未定	6%
7	16⬆	バーチャファイター3	SS	セガ／格闘／発売日未定／価格未定	6%
11	5⬇	BIO HAZARD 2	PS	カプコン／ADV／3月発売予定／価格未定	5%
11	NEW	新世紀エヴァンゲリオン　2nd　Impression	SS	セガ／ADV／来春発売予定／価格未定	5%
11	16⬆	ソウルエッジ	PS	ナムコ／格闘／12月20日発売予定／5800円	5%
11	NEW	BASTARD!!-虚ろなる神々の器-	PS	集英社・セタ/バスタード!!制作委員会／RPG／12月27日発売予定／6800円	5%
11	5⬇	ファイナルファンタジータクティクス	PS	スクウェア／RPG／来春発売予定／価格未定	5%
11	12⬆	スレイヤーズ（仮）	SS	角川書店・ESP／SLG／来春発売予定／価格未定	5%
17	16⬇	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	SS	キッド／ADV／12月20日発売予定／7500円	4%
17	−⬆	X-MEN VS STREET FIGHTER	SS	カプコン／格闘／来夏発売予定／価格未定	4%
19	12⬇	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	PS	トミー／SPT／12月20日発売予定／5800円	3%
19	−⬆	ときめきメモリアルSelection　藤崎詩織	PS	コナミ／ETC／3月発売予定／価格未定	3%

本誌11／29発売号での買いたいソフトベスト20

REAL RANKING

※このデータは、本誌11／29発売号の読者アンケートの「買いたいソフト」の項目を集計し、読者の中で何%の人がそのソフトを買いたいかを1%単位で表わしたものです。購入希望は最大5つまで選んでもらっているので、全体の合計は最大500%になります。

DATA DYNAMITE!

週替わりメニューでお送りする「DATA DYNAMITE!」。今週はひさしぶりにアーケードゲームのインカムTOP10を発表だ。10/28～12/1の5週分の累計をシェアで表わしたぞ。やはり上位陣のゲームの強さ、特に『バーチャ3』の底力には目をみはる結果となった。

一方ハードの売り上げの方は、サターンがゲームボーイを抜いて2位に。まだハード全般の売り上げが、年末商戦に入ってどんどん上昇しているのがわかる。

ハード別推定実売台数 11/25～12/1

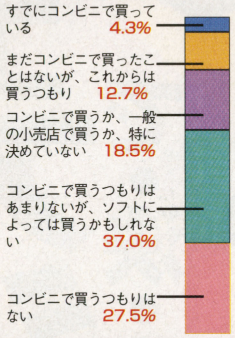
順位	ハード名	推定実売台数	前週比	年間累計実売台数
1	プレイステーション	6万6180台	+87.2%	175万3890台
2	セガサターン	2万7760台	+70.8%	88万8030台
3	ゲームボーイ	2万5500台	+20.4%	51万7740台
4	ニンテンドウ64	1万4850台	+29.5%	68万7470台
5	スーパーファミコン	5380台	+20.1%	36万0790台
6	PC-FX	360台	+33.3%	6770台
7	その他	90台	+12.5%	2200台

11/29発売号アンケート速報
ついにはじまったコンビニ販売 ユーザーへの浸透度はいかに？

ついに始まったコンビニ販売。その浸透度はいかに？

結果だが、コンビニ販売が始まってから日が浅いせいか、コンビニでの購入に消極的な層が全体の6割以上を占めた。ただ年明けの『FFⅦ』の発売を睨んでか、「ソフトによっては買うかもしれない」が37%とトップの支持率となっている。今後の推移を見守りたいデータだ。

Q.あなたはコンビニエンスストアでゲームソフトを買いますか?



店長のホンネ
池袋GIGO 店長代理 武川 豊さん



『バーチャ3』ロケテスト開店前の行列にびっくり

【売れ筋情報】 ビデオゲームの中では、やはり『バーチャ3』が一番です。『1』から『2』になったときほどのインパクトはなかったんですが、それでもやはり皆さん、新しいものを求めていますからね。メダルゲームでは『ビンゴパーティ フェニックス』、あと『プリント倶楽部』も好調です。5階はいまカジノと占いが入っているんですが、12月中にはリニューアルして、プリクラ系のマシンを中心に、飲食もできるようなスペースにする予定です。

あと、12/14と1/14に『バーチャ3』全国大会の予選をやるので、ぜひ来てください。

【店長よもやま話】 当店は自社（セガ）のロケテストによく使われてまして、多い時期にはほぼ毎日最新のマシンがやってきます。ただ、そのたびに夜中に入れ替え作業をしなければいけないので大変なんですが…。『バーチャ3』のときは凄かったですよ。どこで聞いたのか開店前からお客さんが集まって、シャッターの前に行列ができてましたから。



アーケードゲームTOP10 10/28～12/1

1 バーチャファイター3
セガ／格闘



2位『バーチャロン』とのインカム差を4倍以上もつけて堂々のトップ。まさにゲームセンターは『バーチャファイター3』1色といっても過言ではない？ 今からゲーセンデビューするなら、アキラかラウが妥当か。

27.3%

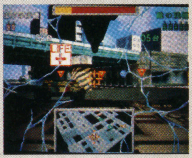
2 電脳戦機バーチャロン
セガ／格闘



先日発売されたサターン版も、なかなかの移植度を見せていたこのゲーム。アーケードでも相変わらずのロングランだ。X-BAND対応版も発売されることだし、この冬は『バーチャロン』人口がいっきに急増しそう。

6.7%

3 東京ウォーズ
ナムコ／STG



4人同時プレイがこのゲームの売りだけれど、バラバラに対決したり、チームを組んだりといろいろな対戦方法が楽しめるのだ。内容の割に、あまり殺伐としていないのが人気の秘密か？

4.5%

4 ギャロップレーサー
テクモ／SPT 4.3%

5 アルペンサーファー
ナムコ／SPT 3.6%

6 サムライスピリッツ天草降臨
SNK／格闘 3.4%

7 X-MEN VS STREET FIGHTER
カプコン／格闘 3.2%

8 子育てクイズ マイエンジェル
ナムコ／ETC 2.6%

9 サイドバイサイド
タイトー／SPT 1.7%

10 エースドライバー ビクトリーラップ
ナムコ／SPT 1.5%

※アーケードゲームインカムTOP10は、以下の各店より提供頂いたデータを編集部自の方法で集計し、シェアとして算出したものです。★データ協力：アミューズメントフォーラム モア・池袋GIGO・ゲームワールド・渋谷TILT・新宿スポーツランド中央口店・タイトーステーション渋谷・ハイテクランドセガ秋葉原・ハイテクランドセガ渋谷・プラボ赤坂店・プラボ千日前店・プレイシティキャロット巣鴨店 ※池袋GIGO：東京都豊島区東池袋1-21-1／TEL (03)3981-6906／営業時間＝10:00～24:00(年中無休)

特別企画第3弾

今週はコレを買え

「フェアジャッジメント」で・決・め・る

コイツのためにN64を買え

『マリオカート64』ぶっちぎりの首位独走!



マリオ強し! 今回は対象ソフト全21本と平均的ではあったが、そのなかで『マリオカート64』の独走が光った。

歴代の評価点でもブッチギリのトップを獲得したこのソフト。年齢、性別、好みを問わず、全ユーザーから「面白い!」と大絶賛。N64を購入する機会が、これでまた一つ増えたわけだ。

意外?なオリジナリティ『トゥルー・ラブ~』

その他では、ちょっと流行になった観のある「恋愛シミュレーション」の『トゥルー・ラブストーリー』の高評価にも注目したい。先駆けとして『ときめきメモリアル』という大作があるにも関わらず、オリジナリティの評価が高い。

新しい「恋愛もの」を求める人は「買い」

トゥルー・ラブストーリー　PS

大作『ときめきメモリアル』から火がつき、さまざまな形で発売された「恋愛シミュレーション」に属するこのソフト。「二番煎じ」という評価がとかくつきまといがちだが、意外や意外、「オリジナリティ」の評価がかなり高いという結果となった。流行のジャンルにあぐらをかかず、さまざまなアイデアをつめこんでいるため、新たな「恋愛もの」を欲している人には待望のソフトとなろう。

誰でも楽しい! 絶対「買い」

マリオカート64　N64

『レイジレーサー』『クラッシュ・バンディクー』と、このところ評価点のトップが立て続けに登場していたが、それらをはるかに上回る高得点でトップの記録を塗り替えたのが、このソフト。いまだ数えるほどしか発売されていないN64用ソフトではあるが、この1本だけのために本体を購入してもいい、というコメントが続出するほどの人気ぶり。「買って損なし」と胸をはっていえるソフト。

「フェアジャッジメント」とは

東京・新木場の「ファミマガLand」に集った一般ゲームユーザーが対象ソフトをプレイ、その反応を記事にするから公平かつ貴重な「ユーザーのナマの声」を聞けるというコンセプト。

そしてアンケート集計の結果をグラフ化し、ゲームに関するストレートな感想も実際にプレイしたユーザーのコメントをそのまま引用している、客観的な誌面作り。

この2本が「フェアジャッジメント」の柱だ。「どのユーザー層にウケたのか」といった詳細な解析とともに、前代未聞の斬新なレビュー記事をお送りする。

マリオカート64

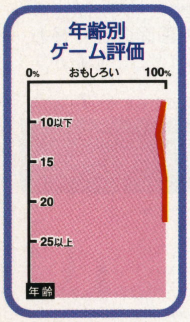
N64 スポーツ

任天堂
12月14日発売／9800円



SFCの人気作『マリオカート』がパワーアップ。アイテムの種類も大幅に増え、最大4人対戦も可能になった。

まずは抜群に高い評価ポイントを獲得した操作性に関連することから。「3Dスティックのおかげで細かい動きもできて、とても動かしやすかった（竹下史彦）」「3Dスティックとの相性が抜群に良く、本当に車を操縦している気分になる（山根恵一郎）」など、3Dスティックによる操縦感覚は、おおむね好評だ。下のグラフも参照すれば、一目瞭然だろう。



サウンドの評価も高し 4人プレイに称賛多し

さらに「グラフィックの3D感がよくでていた（長谷川諭）」といったビジュアル面とともに好評だったのが、「音声などのドップラー効果まで表現しているのはすごい（臼井文明）」といったコメントに代表される、サウンド面。

また4人同時プレイへの評価も上々で「多人数でやると潰し合いになるが、自爆もあるのであまりギスギスしなさそう（村越浩雄）」など、SFC版では味わえなかった興奮を感じるユーザーが多かった一方、「4人プレイは画面も小さくて見にくいので、2人プレイくらいがちょうどいい（川上たけし）」といったコメントも、決して少なくなかった。



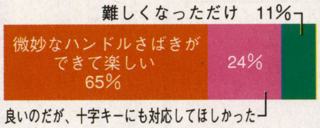
⇧最大の魅力？　4人同時プレイ。64ビットの底力に称賛の声がたくさん集まった

実力主義者には少々不満？ アイテムの効用に賛否両論

最も多かったコメントが、アイテムについて。「大逆転ができるので、より白熱したプレイができる（桂野正明）」といった感想とともに「強力なアイテムがすぐ出て、実力だけでは勝てない（宮崎聡）」など、「実力主義者」にとっては、少々不満が残る結果に。

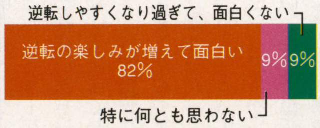
しかし見かたを変えれば「アイテムが少し大味なゲームにしている感じだが、1周が長いので下手な人でも逆転ができていいのかも（堤寛之）」ともいえる。

3Dスティックによる操作はいかがでしたか？



過半数が全面肯定の形だが、約4分の1が「十字キーにも対応を」と望んでいる点も見逃せない。大絶賛というわけにはいかないが、要は慣れの問題か。

パワーアップしたアイテムはいかがでしたか？



コメントのなかで最も盛り上がった「アイテム」について質問した結果は「逆転が面白い」派が圧倒的だが、レースを純粋に楽しむのは少々無理がありそう。

3Dスティックの操作感覚はおおむね良好

「レースを純粋に楽しむ」のはちょっと…？

今週の BEST POINT RANKING（ベストポイントランキング）

レース好きなら『FORMULA1』、スリルたっぷりのアドベンチャーをしたいなら『クロックタワー2』がオススメ。

順位（歴代順位）	ポイント	タイトル	機種	掲載ページ
1位（歴代1位）	4.5	マリオカート64	N64	P15
2位（歴代5位）	4.1	トゥルー・ラブストーリー	PS	P18
3位（歴代8位）	4.0	FORMULA1	PS	P21
3位（歴代8位）	4.0	クロックタワー2（セカンド）	PS	P20
5位（歴代11位）	3.9	タクティクスオウガ	SS	P19
5位（歴代11位）	3.9	ロックマ8メタルヒーローズ	PS	P17
5位（歴代11位）	3.9	ペブルビーチの波濤PLUS	PS	P20
8位（歴代20位）	3.8	ゼイラムゾーン	PS	P16
8位（歴代20位）	3.8	ガイアシード	PS	P19
10位（歴代27位）	3.7	大運動会	SS	P18
10位（歴代27位）	3.7	実況おしゃべりパロディウス	SS	P19
12位（歴代42位）	3.6	ぐーちょDEパーク～テーマパークものがたり～	PS	P20
13位（歴代55位）	3.5	ぽけっとぷよぷよ通	GB	P21
14位（歴代66位）	3.4	ヘブンズゲート	PS	P16
14位（歴代66位）	3.4	ディスクワールド	SS	P21
14位（歴代66位）	3.4	スピードキング	PS	P21
18位（歴代97位）	3.2	ゲゲゲの鬼太郎　妖怪創造主現る！	GB	P17
18位（歴代97位）	3.2	ファンキーファンタジー	SS	P17
20位（歴代105位）	3.1	ダイ・ハードトリロジー	PS	P16
22位（歴代137位）	2.5	PRIMAL　RAGE	PS	P16
22位（歴代137位）	2.5	HARDBALL5	PS	P20

＊なお歴代2位は、ポイント4.2で、PSの「レイジレイサー」「クラッシュ・バンディクー」「アーク・ザ・ラッドⅡ」の3本がある。

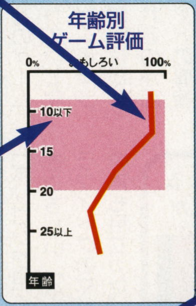
◆グラフの見かた◆

●年齢別ユーザー支持率
そのソフトを「おもしろい」と答えたユーザーの割合を、5歳ごとの年齢層で区分し、グラフ化。

●メーカー側のメインターゲット層
そのソフトのメーカーがメインに狙っている、そのソフトの購買年齢層を、赤い帯で表示。

●総合平均点
「項目別評価」の点数を平均した、そのソフトに対する総合評価点。レーダーチャート上部にズバリと表示。

●項目別評価
タイトルごとに設定された項目に対する評価を、点数とレーダーチャートで表示。上部3項目は全タイトル共通だ。





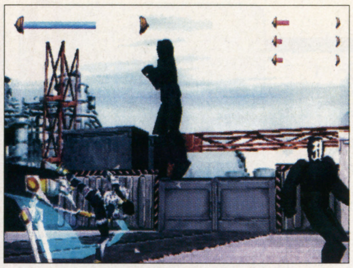
●最低プレイ時間
そのソフトを評価するために、必要と定めたプレイ時間。編集部がソフト内容を吟味して決定。

●難易度
そのソフトについて「難しすぎる」と答えた人の割合を赤で、「ちょうどいい」とした人の割合を白で、「易しすぎる」という人の割合を青で表記。

PS アクション

ゼイラムゾーン

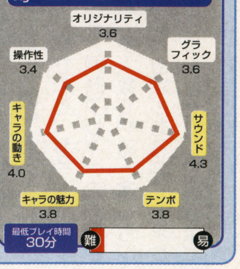
特撮映画「ゼイラム」が原作のアクション。必殺技やライン移動等で戦略性あふれる攻撃が出来る。



⬆囲まれてもライン移動や回り込みでかわせる。キャラの動きの点が高いわけだ

バンプレスト
12月13日発売／5800円

平均 3.8 ポイント

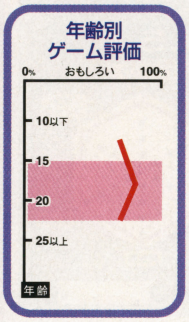


格闘アクションに変わる対ボス戦が好評！

最も意見を集めたのはボス戦が格闘モードになる点。「格闘ゲームをやるような感覚でボス戦を楽しめた（手塚端絵）」「ボス戦は緊張感があり盛り上がる（内堀祐二）」等の好感触な意見が多い。

さらに「敵もアイテムを取ってパワーアップする点が面白い。だから敵より速く取る事も重要になる（妹尾龍彦）」「ライン移動のおかげで、ゲームのテンポやキャラの動きが良くなりゲームがダレにくくなっていると思う（中澤昌貴）」などの声があがった。

不満点は「視点の切り替えが欲しかった。ボス戦では非常に見にくい視点に変わったりする（乾嘉宏）」という点のみだった。



ステージ中の画面の切り替わりや視点の移動はどうでしたか？

- とても見やすくてよかった 30%
- 特に気にならなかった 10%
- あまり見やすいとは言えないと思う 60%

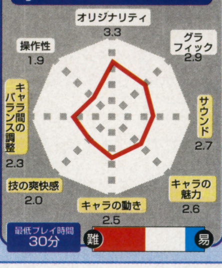
映画の様にカットが切り替わる所を見づらく思い、それを操作性が悪くなる原因と見た人が多かった（操作性3.4）

PS 格闘アクション

PRIMAL RAGE

タイムワーナー インタラクティブ
12月13日発売／5800円

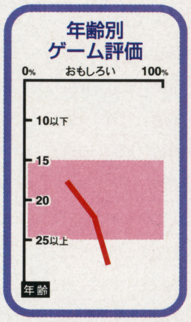
平均 2.5 ポイント



7種類の恐竜たちが戦う2D対戦格闘。各キャラには対戦相手にとどめをさせる「天罰」という必殺技がある。

このゲームのウリの一つである「天罰」についてのユーザーの意見は「相手を倒した後に出すことのできる天罰は、おもしろくて快感だった（鈴木直也）」「おもしろいけどもっと簡単に出すことができれば良かった（井出充）」など、おおむね良好だった。

一方、操作性については厳しい意見が目立った。「パッドでは少し無理があるかもしれない（須賀厚）」「通常技以外のコマンドが入れづらい。入力方法を変えればおもしろくなる（松下直樹）」。



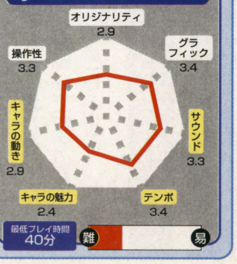
PS アクション

ダイ・ハード トリロジー

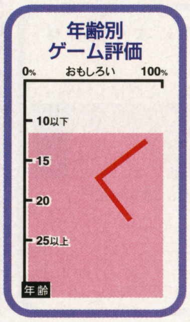
映画「ダイ・ハード」をゲーム化。主人公はテロリストを倒すため銃撃戦やカーチェイスを繰り広げる。

エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
12月13日発売／5800円

平均 3.1 ポイント



「銃撃戦でロケットを撃つと気持ちイイ。スカッとする（金沢貴志）」「銃撃戦の末に火だるまにしたりすると快感（安井研）」など爽快感が高いとの反響が特徴的。



爽快感だけでなく細かい演出も人気

また「ド派手な演出が上手。特にガラスが飛んだりとリアル（柴崎友里）」「パトカーを壊して遊んでいたら警官に撃ち殺された。こんな細かい演出までもやってしまうとは…（金沢貴史）」といった、細部にまでこだわった作りにも好評意見が聞かれた。

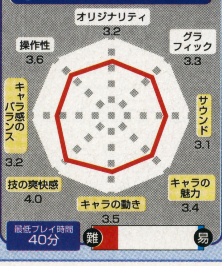
だが「ダイハードが原作なのに、映画のビジュアルが1個もないのが悲しい（柴崎友里）」と原作を知る人には不満が残ったようだ。

PS 格闘アクション

ヘヴンズゲート

アトラス
12月13日発売／5800円

平均 3.4 ポイント



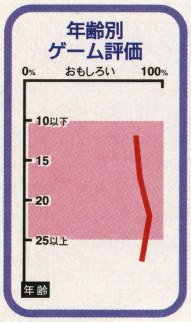
8人のキャラクタによる、3Dポリゴン格闘ゲーム。攻撃するたびに溜まるソルパワーを使い特殊攻撃ができる。

初心者向きの作りでも完成度は高い

「コマンド入力がやさしく、格闘ゲームの初心者でもできると思う（岡村晋太郎）」「他社のゲームの特徴を上手く取り入れていて完成度も高い（鈴木光邦）」「キャラクタによって色々な必殺技があり、どんどんつなげられるのが面白い（松丸雄一）」「モードの豊富さ、KOシーンの見せ方などもかなりいい（大月健一）」など20代を中心に好評意見が集中した。

グラフィックに不満の声も

しかし「キャラと背景の明るさが同じで見づらい（佐藤正俊）」「ポリゴンが粗くキャラの動きがぎこちない（小野和仁）」などグラフィックのマイナス面に関しての声も目立った。



「ソル＝パワー」の開放によるパワーアップはいかがでしたか

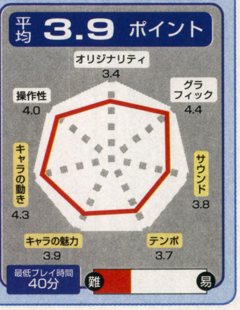
- 派手な演出と強力な攻撃が楽しい 60%
- 演出は派手だが、イマイチ効果が感じられない 35%
- あまり必要性を感じない。なくてもよかった 5%

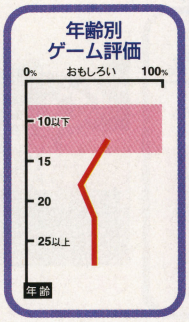
ソルパワーの演出の派手さも人気だが対戦では、入りやすい連続技を使う人やソルパワーを使いながら連続技を使う人が多かったようだ。

PS アクション

ロックマン8 メタルヒーローズ

カプコン
12月17日発売／5800円



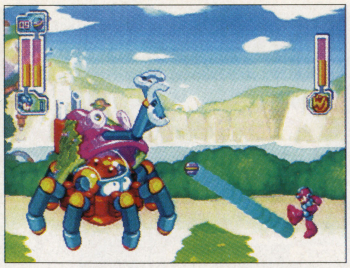


『ロックマン』シリーズの最新作。自分でステージを選択することができたり、キャラクタがしゃべったりする。

各項目で高得点を獲得し、平均点も3・9と高かった。また今作からキャラクタがしゃべるようになったのも、その評価の対象になったようだ。

極めて高い評価のグラフィックの質

特に高い評価を得たグラフィックについての意見は「各ステージの背景と、途中で入るアニメーションが非常にきれいだった（杉山和樹）」「全体の絵がとてもきれいだった（堀口学）」「背景や色の変化などがとても良かった（文珠聡）」といったものが多く、ユーザーの反応も良かった。


⬆この一新されたグラフィックに対してのユーザーの評価は非常に高かった

効果的な「音声」に多くのユーザーが注目

グラフィック同様に好評だったのは、キャラクタがしゃべるという点だった。「ボイスが効果的でキャラクタのイメージアップにつながっていると感じた（津田祥寿）」「声が出ることでおもしろさが増した（藤永輪太郎）」。一方では「どうせしゃべるのなら、全部のセリフをしゃべってほしかった。そうすればもっと良くなったのに（奥村裕輔）」と、やや不満を感じたユーザーもいた。

ステージを選択することができますがどう思いますか？

- どちらでもいい 5%
- 選択できるのは良い 90%
- 決まった順番の方が良い 5%

この質問に関しては圧倒的に「選択できた方が良い」に答えが集中した。やはり自分で選択することで、やらされているという感じが薄れるからか？

キャラクタや背景に関しての人気は上々！

キャラがしゃべることでおもしろさがプラス

多数の好評意見に比べ少なかった不評部分

全体では少なかったが、不満を感じたユーザーの意見には次のようなものがあった。「もうちょっとサポートキャラの出番を増やしてほしかった（岩城光幸）」「アニメーションが増えた分、動作がもったりと感じられる（宇賀田由美）」「2人同時プレイがないとおもしろくない（田中竜也）」。

展開によってサポートキャラが出ることをどう思いますか？

- よく助けてくれた 50%
- 助けにならなかった 42%
- 存在に関心がない 8%

このゲームでは仲間を引き連れて敵に挑むといったことができるが、そのことについては評価が低かった。2P同時プレイの代わりにはならなかったようだ。

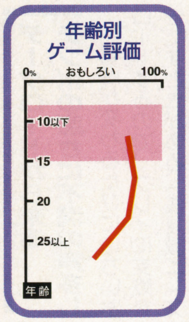
GB RPG

ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る！

バンダイ
12月13日発売／4500円



鬼太郎を操作して事件を解決していくRPG。妖怪の説得に成功すると、仲間として一緒に戦ってくれる。



人気が集中したのは豊富な妖怪キャラクタ

どのユーザーも好評部分に関しての意見は、ほとんど共通していた。「妖怪がよく再現されていて、図鑑を見ればいつでも楽しめるので良い（工藤航多）」「妖怪の種類が多く、集めるという楽しさがあった（野村剛）」など、妖怪キャラの人気は非常に高かった。また「シナリオ展開がスピーディで良い（中安亮一）」といった意見も見られた。

敵の強さにユーザーもやや不満を感じたか？

不評部分もほぼ次の一点に集中していた。「鬼太郎のレベルが上がりにくいので難しかった（野村剛）」「鬼太郎と比べると敵が強すぎる（山本進）」「敵が強く戦闘がツライ（奥村純一）」。

妖怪を登録できる「図鑑」をどう思いましたか？

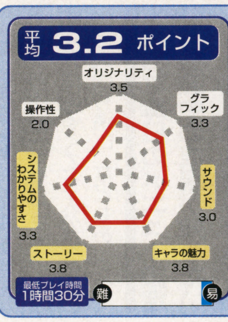
- つまらなかった 3%
- 楽しみが増えて良い 87%
- 特に何も思わなかった 10%

ユーザーの87%が「楽しみが増える」と答えた。図鑑を完成させることがユーザーにウケたようだ。このゲームの重要な要素のひとつと見ていいだろう。

SS シュミレーション

ファンキーファンタジー

吉本興業
12月13日発売／5800円

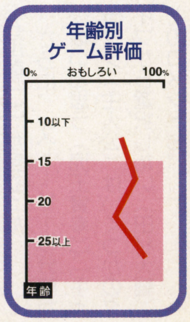


吉本興業所属のお笑い芸人を使ったSLG。戦闘中にカードを使うことで展開を有利にすることができる。

操作性が足を引っ張る形になってしまったが、どのような点でユーザーは不満を感じたのか？まずユーザーに受け入れられたのは「SLGとしての基本的なところはしっかりしているので、すぐに理解できた（村山高康）」といった点で、決してキャラクタに頼ったゲームではないようだ。

SLG部分にも力を入れてキャラに依存していない

また評価の低かった操作性についての代表的な意見は「戦闘モードの操作が慣れるまで大変だった。思い通りのアイコンを出すのに手間取ることもしばしばで、ボタンの配置を変えられるオプションがあれば良かった（玉内正忠）」といったものだった。



君も『フェアジャッジメント』のテストプレイに参加しよう!! くわしくは71ページを見てネ。

PS シミュレーション

トゥルー・ラブストーリー

アスキー
12月13日発売／5800円



転校するまでの1ヵ月間に、女の子との思い出作りをするのが目的。プレイする前に季節を選択できる。

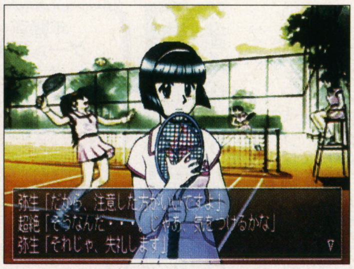
「テンポ」を除く、すべての項目が4点以上を獲得した。なかでも「オリジナリティ」と「グラフィック」がともに4・3の高得点をキープ。恋愛シミュレーションとしての完成度の高さがうかがえる結果となった。

主人公の行く先を決める独自のシステムが評価高し

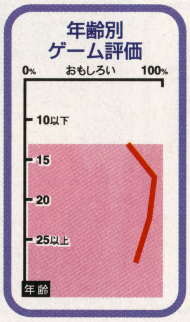
システム面の高評価の原因は、「いままでにはない斬新なアイデア（浅見誠）」「恋愛シミュレーションの中では、変わった形のゲームでなかなか良いと思う（石塚雅美）」といった意見に見られるように、従来のシミュレーションゲームにはないプレイ感覚が、モニターの支持を集めたところにあるようだ。また、「主人公の行動を1日の最初に決める」システムの是非をアンケートしたところ、ほぼ7割以上が肯定的な判定を下しており、開発側の狙いはおおむね成功したといえるだろう。

女の子のガードが固く難易度は比較的高め

このゲームは最低プレイ時間を3時間に設定し、ほとんどのモニターに最後までひと通りプレイしてもらった。その上での難易度の評価は「難しい」と答えたモニターが全体の7%で、あとは「ちょうどよい」が占める結果となった。しかし、実際には「下校した時の会話の選択が難しい（荒木智宏）」「下校のイベントは何回かあったけど、デートに誘うことができなくて、なかなか厳しかった（小泉亮輔）」など女の子のガードの固さを指摘する声もあり、やりごたえは結構ありそうである。



⬆季節を選ぶことによって何度でも楽しめるところを評価する声も多かった



手応えのある内容と斬新なシステムに人気集中
ロード回数など、ゲーム進行の遅さが難点か

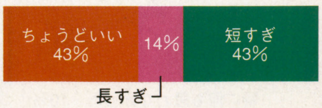
リアリティのある下校イベントが人気を集める

モニターからのコメントの中で、一番多く触れられていたのが女の子と一緒に帰る下校シーン。意見は「いっしょに帰るイベントは心臓バクバク（飯野陽介）」「下校時にデートに誘うところがこのゲームの醍醐味だと思います（田村朱美子）」といった好意的なものがほとんど。アンケートに設けた下校時のイベントに対する質問も全員が「リアルタイムぽくて良い」と答えていた。

データロードから来るテンポの悪さに不満の声多し

「場所が変わるたびにいちいちロードするので、プレイに支障をきたすときがある（浅見誠）」「文字表示の速度とロードの長さが気になった（飯野陽介）」など、ゲームの不満点はロードの回数の多さ、長さなどから来るテンポの悪さに集中した。CDからデータをロードする回数が、ゲーム進行の妨げになっていることは間違いないようだ。また、「画面の切り替わりはホワイトアウトではなく、もっとパッパと瞬時に替わるようにしてもらいたい（田村朱美子）」など、画面処理に対する不満も挙がっていた。

ゲーム上で過ごす期間は短かったですか、長すぎますか？

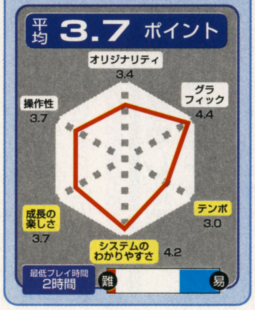


ゲームをプレイする期間に関する質問。イベントなどがゲームの後半に集中するためか、「短い」と感じる人が「ちょうどいい」と同じ数だけいた。

SS シミュレーション

大運動会

インクリメントP
12月13日発売／5800円

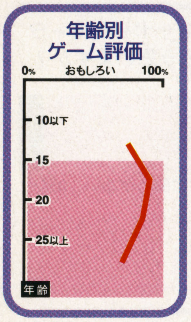


エリート訓練校の教官となり半年間トレーニングで教え子を鍛える。豊富なイベントは100種類以上もある。

徐々に増える訓練がよい豊富なイベントが楽しい

好評点は、「さまざまなイベントやアニメーションもたくさん使われていて、とても面白かったです（永井克幸）」や「トレーニングの数は日がたつにつれて増えていくので、最初から数が多く迷ってしまうことはなくよかったと思う（佐藤健一）」などだ。

また、「イベントが豊富。無事優勝してエンディングを迎えても、達成率64%とは…。これ見たさに、もう一度プレイする気になる（安藤充謙）」や「キャラクタボイスは明るくて主人公にあっていた（西村清）」などもあった。

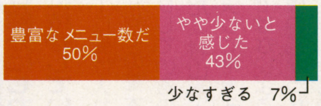


面倒な毎日のメニュー設定練習途中の成果が知りたい

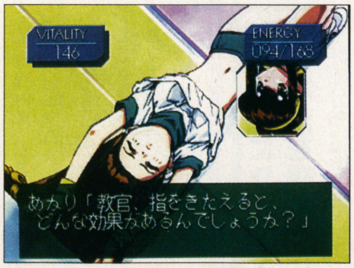
改善してほしかった点では、「一日ごとにトレーニングの内容を決めないで、1週間ごとのスケジュールの組み立てにする。期間も1年にのばして、途中にどれくらいトレーニングの成果が出るか、テストのようなものを組み込む。このほうが、ライバルとの競い合いがすごく楽しくなると思う（石川龍一）」が目立った。

さらに、「ストーリーの分岐が少ないと思う（児玉貴幸）」「キャラクタ（主人公）はいくつかのタイプから選択したい（田村大輔）」とのコメントも。

主人公を鍛えるトレーニングの数は、どうでしたか？



豊富な数、少ない数と感じたモニターはだいたい半々。数種類の基礎トレーニングから始めて、後半では「ムエタイ」などの変わった特訓も選択できる。



⬆活発なキャラクタの人気とともに多彩なトレーニングが可能な点も評価が高い

SS シミュレーション

タクティクスオウガ

リバーヒルソフト
12月13日発売／5800円



SFCから移植のシミュレーションRPG。キャラのセリフに声があてられているなど、各部をリニューアル。

直接的な不満はないものの、「キャラクタの声以外にSFCとの違いを感じなかった（山崎正志）」という意見が多かった。

肝心の移植度は完璧 キャラの声も好意的評価

移植度に関しては、「SFC版を完璧に移植している（小林雅典）」「『タクティクス～』という点ではばっちり（君塚智宏）」などの意見に見られるように、ほぼ満点の評価を受けている。ただし、CDになったことで、「戦闘までのロード時間の長さが気になった（亀谷正伸）」などロード時間の長さにやや難点が出ているようだ。

また、サターン版最大の特徴であるキャラクタの声について質問を設けたところ、ほとんどの人が「臨場感が伝わりすばらしい」と答えている。

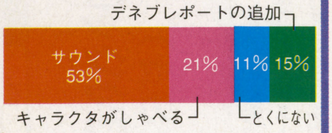
SFC版経験者からはあまり変わらないとの声も

プレイしてもらったモニターの中で、SFC版『タクティクスオウガ』のプレイ経験がある人は8割弱程度。その誰もがコメントしているのが「SFC版との違いは（キャラクタの）ボイスぐらいか（村越浩雄）」といった、サターン版ならではの要素の少なさ。これは、「サウンド面での強化はそれなりだが、グラフィックがSFC版とほぼ変わっていない（大柳健）」と言う意見に代表されるように、グラフィックに進化が見られなかったことが、余計にマイナスに働いてしまったようだ。

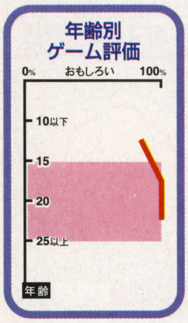


⬆イベントシーン以外に、戦闘中もしゃべって欲しいという意見が多かった

SFC版と比べて一番良かったところはどこですか？



SFC版をプレイした人への質問。経験者にとっては、キャラクタのボイスよりも効果音やBGMのパワーアップが好評を博すという意外な結果になった。



PS シューティング

ガイアシード

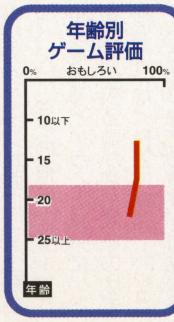
テクノソレイユ
12月13日発売／5800円



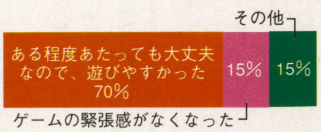
宇宙を舞台にした横スクロールシューティング。自機は敵の攻撃を受けても、時間によりシールドが回復する。

評価を受けたコメントを集めてみると、「グラフィックやBGMがよい。とくにBGMはこのゲームによく合っていた（青柳義記）」「英語と日本語の両方に設定できてよかった（長谷川晶一）」などがある。

一方、「もっと細かく敵のレベルやシールドの有無の設定ができた方が、より多くの人が遊べると思う（清水和久）」「ごく普通のシューティングゲームで特に目新しいところはないように思えた（松本謙一郎）」などの意見も。



シールドが自然回復するのを、どう思いましたか？



ある程度の耐久力があり、時間で回復するシールドは好評。これにより難易度が下がり、誰にでもプレイしやすい。

SS シューティング

実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～

コナミ
12月13日発売／4800円



SFCで人気を博した、お笑いシューティング。2P同時プレイ、おまけモードが追加され、ステージも変化した。

実況に人気が集まる おまけモードも好評

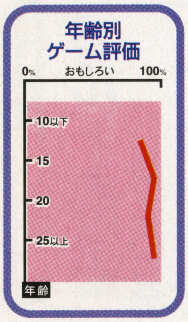
メインの実況については、「内容はなにより、実況が楽しい(金子優)」「『妖精がいるよ』と言ってくれるのが親切(越知亮一)」というように好評の声が多い。

また、移植作品とあって、追加された新要素などが注目を浴びた。その一つ、おまけモードのスコアアタック、タイムアタックについて、「すぐ終わるので、少ない時間で遊ぶことができていい(吉田幸輝)」などと人気を集めた。

キャラクタと弾が背景と同化して見づらい

上のグラフで、比較的高いポイントを得ているグラフィックだが、「背景が鮮やかでキレイだけど、自キャラが同化してどこにいるか分かりづらかった(長谷川泰昭)」「敵、味方あわせての弾数が多すぎて、見にくくなるところがあった(山本巧一)」など、画面の見づらさを訴える人が目立つ。

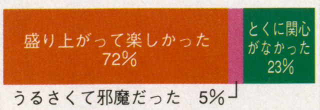
くわえて、ベルパワーアップに関して「種類が多く、分かりづらい(松尾和真)」という意見も。





⬆コナミの人気作品をモチーフとしたステージとキャラが、モニターを魅了した

プレイ中に実況が入ることをどう感じましたか?



ゲームのメインとなる実況に関して、おおむね支持される結果となった。また、2P同時プレイの時、小原乃梨子さんの声が加わることへの好評意見も多い。

君も『フェアジャッジメント』のテストプレイに参加しよう!! くわしくは71ページを見てネ。

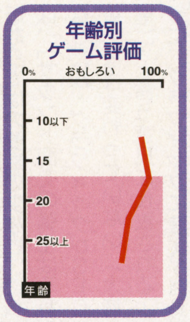
PS アドベンチャー
クロックタワー2（セカンド）
ヒューマン
12月13日発売／5800円



主人公の行動次第で展開が変わるマルチストーリー、マルチエンディングのアドベンチャー。SFC版の続編。

「生き延びられるか殺されるか、常に紙一重で、スリルがあって良い。ただし、泣くほど怖いので心臓に悪い（大矢朋美）」というのが、このゲームへの感想の代表といえる。それほど、恐怖をあおる演出への評価が高かった。「狩られる側の恐怖がよく出ている（高野徳昭）」という意見にもそれがよくあらわれている。

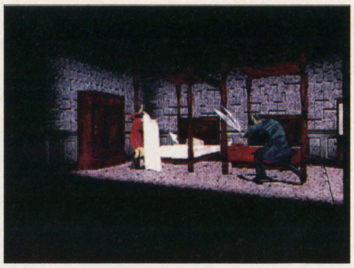
ストーリー分岐に関しても「前作もそうだったが、何気なくとった行動によってシナリオが分岐するのがいい。選択肢が見えないので探求心をそそられる（津野泰弘）」と手探りで館内を探索する感覚が好評だった。



恐怖から逃げるためにスムーズな移動を!?

恐怖感を見事に表現しているだけに「逃げるときにダッシュしづらいのが難点（村岡陽子）」「行って欲しいところにすんなりと行かないときがありイライラする（杉山剛）」という要望も。恐怖からはすんなりと脱出したいのが人情だろう。

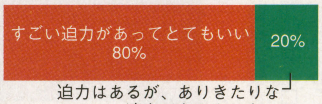
全体的には好評ばかりが目立つこの作品。「ヘッドホンでのプレイがお勧め（高野徳昭）」というところか。


⬆シザーマンが現れる際の演出が恐怖感をあおっているという声が多かった

音響効果などので迫る恐怖に絶賛の声!!

ヘッドホンでのプレイがお勧めか

音響効果による恐怖感の演出はいかがでしたか？



迫力はあるが、ありきたりな演出でものたりない

音に関する演出でもっとも人気を得ていたのが、はさみを持った殺人鬼シザーマンの登場シーン。肝心な場面だけに盛り上がる演出がウレシイところ。

PS スポーツ
ペブルビーチの波濤PLUS
ソフトバンク
12月13日発売／5800円

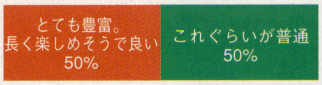


パソコンやSFCで発売されたゴルフゲームシリーズの最新版。さまざまな視点が用意されるなど新要素がある。

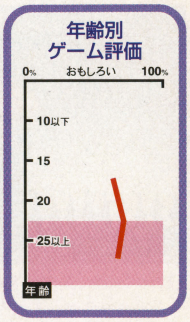
「コースがリアルで美しいからプレイしていて気持ちが　いい（佐藤英一）」をはじめとして好意的な意見が目立つ結果になった。

「操作もやりやすく、このシリーズの中でも特に良いと思います（笠井丈資）」「ピンの位置がどこにあるか表示されているのが良い（中島一郎）」「ショットをいろいろな視点で見られるのが面白い（若松朋久）」などがその代表。

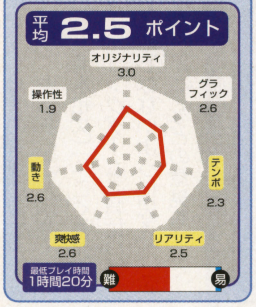
収録されたモードの数はどうでしたか？



「スキンズプレイ」や「ペブルビーチオープン」のほか、全部で7つのモードが用意されているのだが…。ちょっと厳しい評価になったか…。



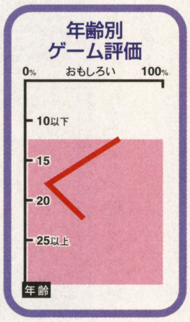
PS スポーツ
HRADBALL5
エス・ピー・エス
12月13日発売／5800円



メジャーリーグを舞台にした野球ゲーム。登場するチームや選手はすべて実名。英語による実況つき。

好意的な意見としては「本当に人が野球をしているように見えた（石原大輔）」とリアルな作りに対する評価が多かった。

しかし、「投げる、打つということに1回1回時間がかかり過ぎる（丸島弘好）」「タイミングがつかみにくい（野山裕幸）」「リアルさがかえってゲーム性を下げている（梅山文暁）」とする意見が続出。グラフでも「操作性」の部分で点を下げる結果となった。



PS テーブル
ぐーちょDEパーク ～テーマパークものがたり～
エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
12月13日発売／5800円

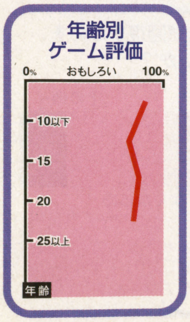


遊園地を舞台にしたボードゲーム。スロットでマス目を進んでいきアトラクションを建てて、お客を集めていく。

キャラクタに人気集中システム面に不満が!?

「キャラがコミカルで、演じている声優の横山智佐さんの声がとてもあっている（岩田雅史）」「移動しているグーチョを捕まえた時のリアクションが面白い（山野てっぺい）」などの他に、「テーマパークを作るということ以外に、お客さんの入る数が変化するのは本物みたいだ（長谷川諭）」という、キャラについての意見が目立っていた。

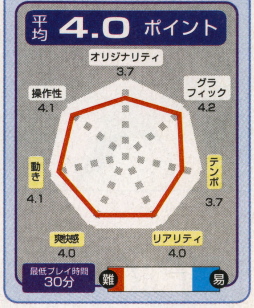
しかし、「パネルがたまりにくい（渡辺彩）」せいか、スムーズにゲームを運ぶことができないといった不満の意見もあった。



FORMULA 1

PS　スポーツ

SCE（SCEI）
12月13日発売／5800円

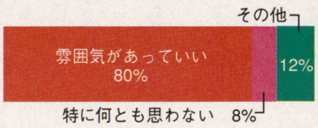


FOCA（F1製造者協会）公認のレースゲーム。フジテレビのアナウンサーによる吹き替え実況が入っている。

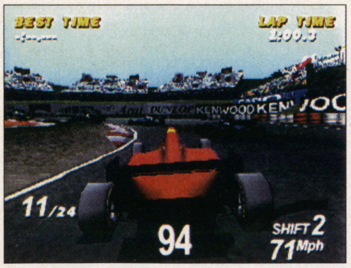
グラフを見ると、7項目のうち6つまでが4点以上という高得点を獲得している人気ぶり。

ソフトの感想も「今までプレイしたどのF1ゲームより面白い。アーケードモードは初心者でもプレイしやすいと思う（蓮尾公裕）」「とても操作しやすかった（増子裕史）」とその操作感の良さを中心に好意的意見が集まった。

レース中の実況についてはどう思いますか？



その他の中には「とぎれとぎれで分かりにくかった（鈴木隼人）」という意見も。ゲーム上では、TVとまるで同じ、とはなかなかいかないようだ。



⇧マシンのみならず、看板などをリアルに再現したコースも評価されていた

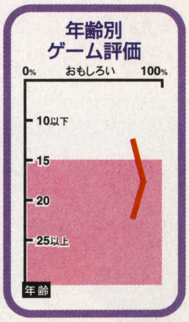
TV中継のようなリアルさがウケた

さらに詳しく見ると「リプレイを見ているとTV中継を見ているようで迫力がある（尾田友和）」「すべての選手が実名で登場していてすごく魅力を感じた（室宮泰人）」「視点を変えるとエンジン音まで変わるという演出がすごい（鈴木隼人）」とそのリアルな作りに評価が集まっているようだ。

できれば'96年度のデータが欲しかった

そうした中で目立った要望が「実況のパターンをもう少し増やして欲しかった（増永直久）」というもの。

そのほかに「'96年度のデータが入っていればもっと良かったのに（庄司国男）」という声もあった。両方とも、実在のものをモチーフにリアルさを追求した場合、必ずといっていいほどついてまわる要望だけに、仕方ないか。

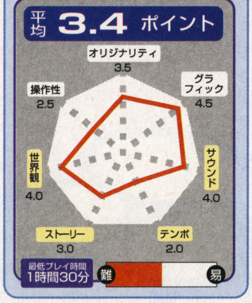


初心者にも勧められる操作性で高い評価
実況のパターンがもう少しあれば…

ディスクワールド

SS　アドベンチャー

メディアエンターテイメント／HAMLET
12月13日発売／5800円

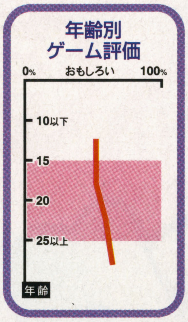


イギリスのファンタジー小説が原作のアドベンチャー。落ちこぼれの魔法使いがドラゴン退治に出かける。

「グラフィック」「サウンド」「世界観」に高い点数がついた。

メッセージはすべて音声のみとなっているだけに、評価もそこに集中。「音声が聞き取りにくいところがある。テキストも表示できると良かった（大場大輔）」というのがその代表例。

「主人公の行動が面白くて良かった。しかし、子供には難しいかも（遠山由美）」という意見に謎解きの難度が集約されている。



スピードキング

PS　スポーツ

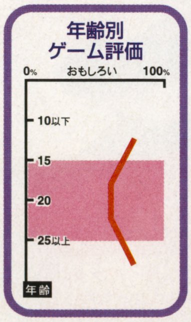
コナミ
12月13日発売／5800円



近未来を舞台にしたレースゲーム。路面から浮上したホバービークルを操作する。使えるマシンは8種類。

「ビークルのスピード感と浮遊感が非常に気持ちいい。近未来のテクノ系の音楽がはまっていた（大月健一）」「コースの高低がよく表現されていて迫力があった（藤本博文）」というのが好意的意見の代表。

難易度グラフでは、「ちょうどいい」とする割合の方が目立ったが、感想の方では「車を傾ける技術がなかなか身につきにくい（筥崎聡）」という声も。



ぽけっとぷよぷよ通

GB　パズル

コンパイル
12月13日発売／3900円

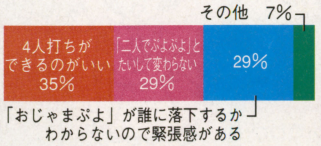


とこぷよモードや対戦モードなどのゲームモードがあり、通信ケーブルを使った最大4人までの対戦が可能。

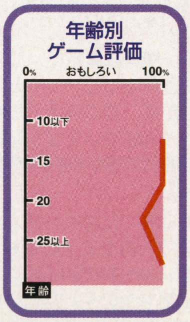
「ゲームボーイ版なのにキャラクタは非常に細かくてきれい。表情も変化するし、操作性が申し分ない所も買いだと思います（柴崎友里）」といった意見が多く見られていた。

そんな中で「ゲームボーイ版のぷよは、色の判別が難しく連鎖が組みにくい（竹井千敏）」「ぷよがぷよぷよしていなくて悲しい（筥崎聡）」という意見もあった。

通信での「みんなでぷよぷよ」はどうでしたか？



ほぼ平均的な答えだったが、CPUを含めた最大4人という対戦は熱いようだ



君も『フェアジャッジメント』のテストプレイに参加しよう!! くわしくは71ページを見てネ。

魔法の少女「くるみ」を一人前に育てていく育成シミュレーション

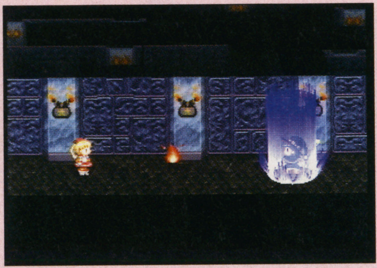
産業革命により、魔法による文明が徐々に機械文明に移行していく世界…そんな時代に生まれた少女「くるみ」を100日の間に一人前の魔法使いに育て上げることがこのゲームの目的だ。
　物語の舞台は、伝説の魔法使いが住んでいたというグラニュー島。このほのぼのした雰囲気の島で、人々とどうつきあっていくか、どんなイベントをこなすかで、晴れて魔法使いになれるかどうかが決まってしまうのだ。



⬆特殊なイベントでは一枚絵が大きく表示される。これはイベントの一場面

RPGみたいに進む変ったシステム

育成モノというと、すぐにお稽古ごとなど、ステータスアップの作業を思い浮かべるだろう。しかし、本作では村の人と話をしたり、特定のイベントをクリアするなど、RPGのようにゲームを進めていく。これにより、くるみのステータスが変化していくのだ。



⬆くるみとアリサの魔法合戦！ 勝負の結果によって物語も変わってくるらしいぞ

RPG風育成モノの初画面を見せちゃいます！

特報

くるみミラクル

今までは タイトルのみの発表だったが、ついに内容が明らかに！ 元気いっぱいのくるみを見てちょーだい!!

シミュレーション	くるみミラクル
	バンプレスト
PS	3月発売予定 5800円
	メモリーカード対応(ブロック数未定)



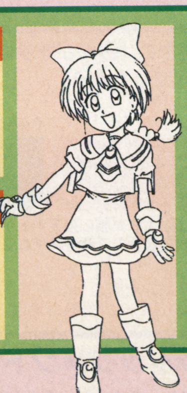
下・くるみの使い魔・タップ=ロッド

使い魔とは魔法使いが従者として使う竜のこと。くるみはオテンバなため、彼の気苦労も絶えないとか。人間でいえば15歳くらい

上・主人公くるみ=リトル=レスフィール

父親に甘やかされて育ったため、甘えん坊でわがまま。さらに何にでも首をつっこむヤジ馬根性の持ち主でもあるが、持ち前の明るさで誰からも好かれているという得な女の子。ただいま12歳

この女の子を育てて行くのだ(超燃え)!



キャラクタデザインはマンガ家・神塚ときお

キャラクタデザインは「バイキッズ」などの漫画の作者、神塚ときお氏。見てわかるとおり、メインキャラだけでなく、サブキャラも氏のデザインによるものだ。

 ※画面は開発中のものです。

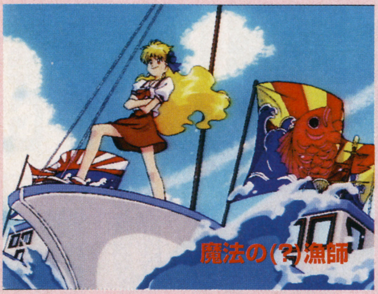
PS緊急特報！ くるみミラクル
魅力的なキャラ＆システム急接近



⬆くるみにしては珍しいエンディングかも

エンディングは約30種類

本作には50本のイベントエピソードがあり、時間とパラメータの関係でイベントが決定される。そのイベントを魔法で解決していくことで物語は進み、エンディングを迎える。イベントをどうこなしたかでエンディングは変わり、その種類は30にも及ぶ。



⬆この場合魔法使いで何か得なんでしょうか？



⬆くるみとステラの会話。たあいのない会話でも何が起こるかわからない

キャラ同士の会話などでパラメータは変動する

ステータスが変化するのは、くるみだけではない。村人もステータスを持っていて、くるみと同じくイベントや会話などでその値が変化していく。

そのため、イベントの結果しだいでは村人とくるみの仲が悪くなってしまうこともアル！ ほかにも、くるみのウワサを聞きつけた人が島にやってくるなんてこともあるらしい。つまり、くるみの行動一つで周りの環境が変化してしまうのだ。

お約束のライバル娘やサブキャラも華を添える

魔女っ子モノといえば、やっぱり欠かせないのがライバル。格好からして、どの子もひとくせもふたくせもありそう！ ほかにもいろんな職業(?)の人がいて、どんなふうにくるみに関わってくるのか楽しみなところ。

魔女っ子もののお約束 ライバルはこの3人！



アヤメ=カミシロ

変なものが大好きな女の子。オカルト関係に造詣が深く、不思議な力を自在に使いこなす。いつもボーっとしている14歳

➡ほかのみんなとは、うって変わって和風のスタイル。思いっきり巫女さんという感じ



ステラ=シルバムーン

科学万能主義のメカフェチ。オカルトや魔法は大嫌い。思い付きですぐに変なメカを作るが、ほとんど失敗に終わってしまう

➡いかにもメカフェチといわんばかりの全身メカだらけ。よーく見てみると、腰のあたりにPSのコントローラらしきものが…



➡ポイントは帽子だね

アリサ=ルファ=ヴィンセント

有能な魔法使いだが、ちょっとタカビーなところがある。性格がキツそうに見えるが、せっかちでお節介なだけらしい。現在13歳



ミレーヌ=ダート=アルカナ

若そうだが、何と100歳以上！ ちょっとマヌケな魔法使い



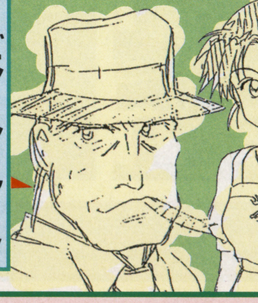
グラニュー=ダイ=マジシャン

年齢不詳(200歳以上らしい)の伝説の魔法使い。このゲームの舞台であるグラニュー島の名前は、彼の名にちなんでつけられた。



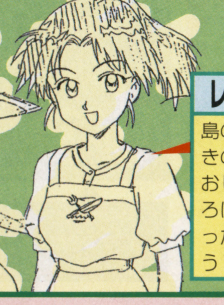
スティール=リーガル

都会で人気のアクション俳優。子どものころから都会で暮らしていたせいかファンタジー世界に憧れていて、ついに冒険者になってしまった



カービン=シリアーノ

ギャングのボス。島にやってきた理由はまったく不明。こんなのどかな島にギャングが来るからには何か重大な事件でもあるか…？



レシピ=クローディア

島の食堂で働く、子供好きの優しいおねーさん。おしゃべりで明るいところはいかにも看板娘といったところ。花も恥じらう18歳



エクストラ=シーマ=ウィルド

アリサの使い魔。主人に似て、プライドが高い。ミドルネームがあるのは血統書を持っているから。エリートくんです



カンパチ=アクタリス

島に住み、港で働く青年。一見カルそうな風貌だが、まじめで気さくな好青年。人は見掛けによらないという好例

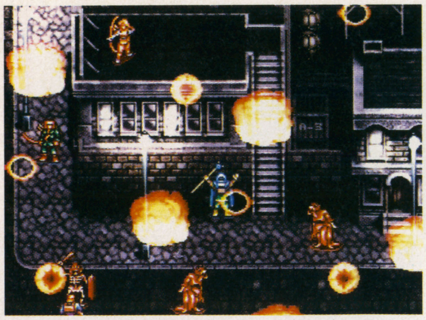
緊迫感ただよう戦場 一瞬の油断を許さない リアルタイムバトル

刻々と変化する状況、瞬間の決断を要求される「戦場の興奮」。『バウンティソード』はこれらをリアルタイムの戦闘で実感することができるRPG。

最大50人が激突する戦場ではすべての兵士が目的を持ち、オートコントロールで戦場を駆け巡る。敵の動向を読み、自軍の状況を把握して、適切な指示のもと革命軍を勝利へと導いていくゲームだ。



⬆単純な全滅目的のマップだけではなく、様々な任務をクリアしていく



➡大規模な魔法が炸裂。魔法は詠唱時間を計算に入れる必要がある



バウンティソードトリロジー第1弾が発進 「渋い」ストーリーとリアルタイムの緊迫感を追及したRPG



95年秋にSFCで発売された「バウンティソード」が改訂版となってPSに登場。
全3部作（トリロジー）の第1弾となる本作の魅力を追求していこう。

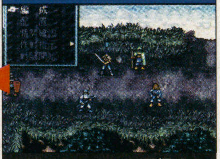
RPG	バウンティソード・ファースト
	パイオニアLDC
PS	来春発売予定 価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定）

戦闘開始までのシステムと手順

戦場での判断も重要だが、それと並んで重要なのが出撃前準備。ここで情勢を分析して、作戦の大まかなプランを立てておけば戦闘中に指示を躊躇することも減るはずだ。

特に注意するのが部隊編成。自軍の最大出撃数は5人までなのでよく考えて選ぶ必要がある。

部隊を編成



出撃するキャラを選択する。最大5人までの出撃となるので、メンバーは厳選していう。もちろんソードは必ずメンバーに入っている。

ユニットの配置



出撃が決定したキャラを、青く指定された配置可能なエリアへと並べていく。回復系キャラを後方に配置するなど、細かい配慮が必要。

情勢の確認



敵キャラの能力、部隊配置などをチェックするコマンド。「敵を知り、己を知れば…」というわけで、出陣前の重要な作業である。

作戦の指示



これら3つの手順を踏めば、いよいよ作戦の指示。狙うポイント、回復の有無などをキャラごとに設定して、ついに出陣だ。

これでいよいよ戦闘になるのだが、「敵の増援と戦術」は戦ってみないと分からない。当初のプランにこだわらず臨機応変に対処する必要がある。

●的確な指示で勝利を手に

自軍を動かす場合、目的地は3ヵ所の中継地点を選んで設定することができる。これにより、相手の背後に回り込むなど複雑な行動の指示を与えられるのだ。





3ヵ所の中継地点を選ぶことで、障害物が多い地点での行軍が楽に行える。この中継地点、実はPS版の新要素。SFC版をプレイした人にはうれしい配慮だ。しかし、敵も移動していることをお忘れなく…。

●仲間の状況を見逃すな

最大50画面に及ぶ戦場では様々な要素が複雑に入り組み、プレイヤーに常に広い視野での状況判断を迫る。特に見逃せないのが画面下部に表示される自軍情報。セレクトボタンで切り替わる2種の自軍情報には常に注意。

アローンタイプ



味方キャラの誰か1人を写したのがコレ。全てのデータを詳しく表示している。

フルメンバータイプ



こちらが全員版。必要最小限のデータは表示してるので、普段はこちらが便利？

PS緊急特報！ バウンティソード・ファースト システム&ストーリーを追跡

「大人のテイスト」を意識した重厚なストーリー展開

「神祖連邦オルドバ」。エウロペア大陸南端のこの弱小軍事国家が、数年前に古代遺跡を発掘したことからエウロペアの運命は大きく動き始めた。禁断の古代兵器を発掘したオルドバはまたたく間に大陸を席捲、残すは北の島国ラインメタルのみとなっていた…。

こんな状況から始まる物語。主人公は人生の挫折を知る30代の男ソード。ヒロインは「父殺し」を依頼する12歳の少女。動乱の時代を舞台に、ハリウッド映画のようなストーリーが始まる。

ラインメタル王国



⬆何だか西欧のようなマップ…？

エウロペア全土



⬅ラインメタルは最北端、オルドバは最南端に位置する

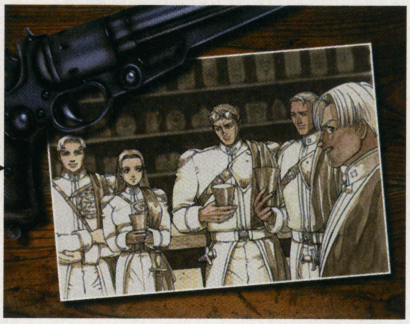
全57ステージは戦い方で分岐する

戦場は全57ステージ。本作ではストーリー上の分岐で通らないステージもでてくるので、1回のプレイで全てのステージを遊ぶことは不可能なのだ。

分岐点は行軍ルートの選択以外や仲間によって変化する。何度も遊べる作りになっているのだ。



⬆キャンプ中の1シーン。進路を決めているのだろうか？



かつての戦友たち、彼らとの再会は？

かつて最強をうたわれた「ラインメタル王国第17立騎士団」。右からダニエル、アジャックス、ソード、ノルン、マクベスの面々。ソードはこの部隊で隊長を務めていた。しかしほとんどの者は現在行方不明だ。

主人公「ソード」と革命軍の面々

名を捨てた男。剣の達人という意味の「ソード」が彼の呼び名。かつては栄光に満ちていた彼も今ではしがない賞金稼ぎ。その彼が一人の少女と出会ったことで彼の「再生」の物語は始まる。

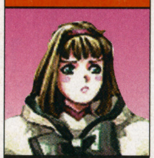
革命軍に身を投じるソード。彼はそこで多くの戦友と出会うことになる。ストーリー上仲間になる者もいれば、説得したり金を払う必要のある者などもいるのだ。

ソード



かつては「不敗の聖騎士」とまでいわれた男。しかし今ではしがない賞金稼ぎ。

フェリス



オルドバに狙われている謎の少女。ソードを再び戦いの渦へと巻き込んでいく張本人。

●多彩な人間関係に注目

ソードに複雑な経歴があるように、革命軍の各キャラにも設定が用意されてある。ストーリーが進行していくにつれ、仲間内での関係も微妙に変化していく。

チーム内での調整に失敗した場合は仲間割れを起こすことも。各キャラの思惑には要チェック。



⬆闘技場。人と戦わせてレベルを調整していく場所だ。ここで出会う者もいる

行く手を阻む数々の強敵たち

革命軍の前に立ちふさがるのは、皇帝エリュシオン率いるオルドバ連邦軍。特にオルドバの誇る四将軍は革命軍にとって大きな脅威になるはず。彼らとの決戦は避けられないだろう。

大量のモンスターや魔法軍団、新兵器の数々も革命軍を待ち受ける難敵。さらにはストーリー上仲間にできなかったキャラが敵となって登場することもあるのだ。革命への道は遠く険しい。



皇帝エリシュオン

野心的な目が特徴的な老人。彼が敵の親玉



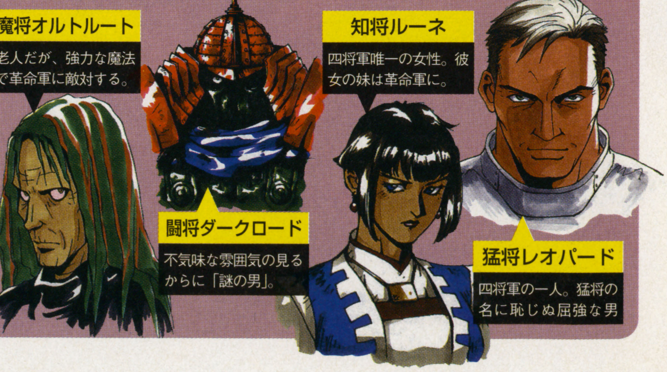
⬆ソードと共に革命軍に身を投じる面々。それぞれが他人に話せない過去を持つ。彼らの中には一定条件を満たさないと味方にならず、敵に回ってしまうものもいる

ソードたちを待ち受ける運命とは!?





⬅⬆古代の遺産を兵器に利用するオルドバ連邦。その力は強大だ



魔将オルトルート

老人だが、強力な魔法で革命軍に敵対する。

闘将ダークロード

不気味な雰囲気の見るからに「謎の男」。

知将ルーネ

四将軍唯一の女性。彼女の妹は革命軍に。

猛将レオパード

四将軍の一人。猛将の名に恥じぬ屈強な男

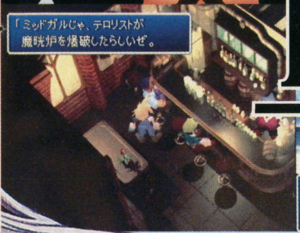
黒き衣を纏い、長剣を携える男登場。その名はセフィロス！

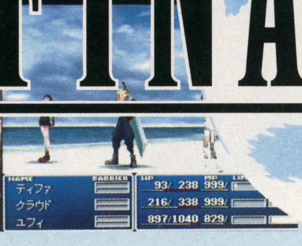




FINAL FANTASY VII™

ファイナルファンタジーVII



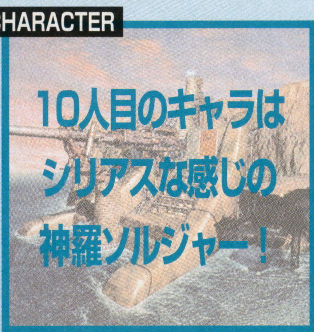


RPG	ファイナルファンタジーVII
	スクウェア
PS	1月31日発売予定 6800円 メモリーカード対応（1〜15ブロック） CD3枚組

遂に10人目のキャラ、セフィロスが公開！　今回は、これまで紹介されたキャラと一風異なる彼の情報を軸に、ほぼ全容が判明した戦闘システムの概要を総復習する。また、しばらくお休みだった『FF』連載ページの出張版もお届けするぞっ！

CHARACTER

10人目のキャラはシリアスな感じの神羅ソルジャー！

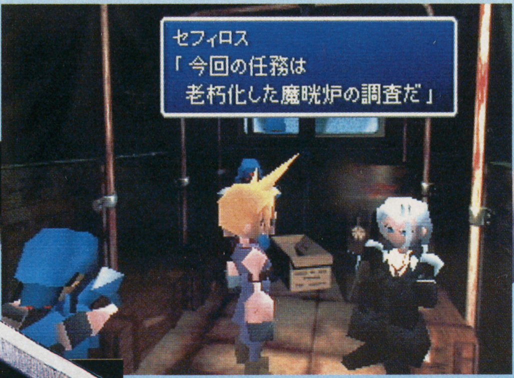


今回、公開された10人目のキャラ。その名はセフィロス。神羅カンパニーに属するソルジャーで、精鋭ソルジャーの中でもトップクラスの実力を持つ男だ。彼は神羅内部でも英雄視されており、クラウドは彼に憧れてソルジャーになったのである。

現在（ゲーム中）、行方不明の彼が敵か味方かは不明。だが、その過去や経歴は神羅の極秘ファイルに記されており、一般兵士などの閲覧は許されない。これらのことから推測すると、一筋縄では仲間にならない存在のような気がするのだが…？

かつての上官と部下？





⬆これは回想シーン？　クラウドが神羅を辞めたきっかけはセフィロスの行方不明と関係があるらしい

⬇クラウドが反神羅に加わった原因もセフィロスにある？



CHECK

武器は長剣!!

セフィロスの武器は左手に持った長剣。日本刀のような外観を持つその剣は強力な殺傷力を秘め、異様なくらいの長さゆえに彼以外の人間は使えない。



SIDE



BACK

➡⬅CGになっても、セフィロスの鋭い目付きやカッコイイ外観は変わらない（当たり前）。中段で剣を構えたポーズもカッコイイっす！

PS詳細続報！ FINAL FANTASY Ⅶ 10人目のキャラ公開

BATTLE



ここではこれまでに判明した戦闘に関する話をまとめてみる。『Ⅶ』の戦闘システムは、大まかには前作『Ⅵ』と同様のアクティブタイムバトル。各キャラにはリミット技という特殊攻撃が設定されており、これは画面下部のリミットゲージ（敵に攻撃を受けると溜まっていく）が満タンになると使用できる。また、キャラ名の右にあるバリアゲージは防御魔法をかけた時の残り有効時間を示すゲージ。上段が対物理防御、下段が対魔法防御を表している。



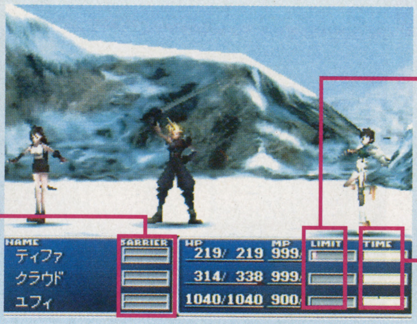


⬆⬇神羅兵士には違いないセフィロス。彼は敵？　だが、この画面では一緒に戦っている。いったいどっち…？

バリアゲージ

今作から採用された新ゲージ。防御魔法をかけた時の残り有効時間を示す。上段が対物理防御、下段が対魔法防御を表し、時間が経過すると共に徐々に減っていく。



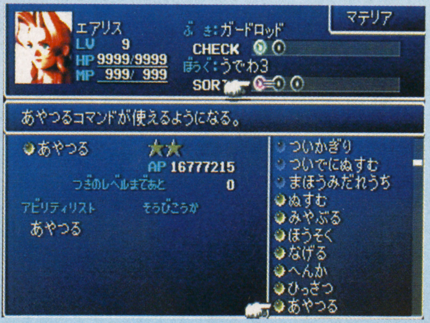


リミットゲージ

見ての通り、各キャラに1つずつあるゲージ。某格闘ゲームで言う「怒りゲージ」のようなもので、敵の攻撃を受けるとそのダメージに応じて溜まる。満タンになると、LIMIT技（特殊技）を使用でき、その技はキャラごとに異なる。満タン時に使用しなくても、ゲージが減ることはない（この場合、次回の戦闘に持ち越される）。

タイムゲージ

『FF』シリーズの特徴であるアクティブタイムバトルの代名詞ともいえるゲージ。これは行動可能になるまでの時間を表している。これが満タンになったキャラは行動可能となり、戦闘コマンドを入力しての攻撃や防御などを行える。



➡HP増加、攻撃を全体化させるものなど、様々なマテリアがあるのだ

●マテリアをつけて強くなる！

魔法やアビリティを使う手段＝マテリアシステム。マテリアとは『Ⅶ』の世界に存在する魔晄エネルギーの結晶体で、魔法習得用や召喚用など様々な種類がある。これを武器や防具につけると、その特性に応じた魔法などを使える。ただし、武具につけられる最大マテリア数は、その武具の「穴」の数に左右される。なお、マテリアには成長するものがあり、それらは使用して経験値を溜め、レベルアップすると、高位の魔法や技などを使えるようになるのだ。



➡グリーンの瞳を持つ。彼もまた「魔晄の光を浴びた者」なのか？

SEPHIROTH（セフィロス）

過去の経歴や戦闘力など、すべてが謎に包まれた男。クラウドが神羅カンパニーに属していた頃の上司だったらしい。

特別出張版 FINAL FANTASY FREAK 読者ハガキ大掲載

本誌期待の一コマとして、以前掲載された『FF』の連載ページ。最近、諸般の事情によりお休みしている（笑）この連載ページ宛に、続々投書やイラストがよせられているので、今回は「特別出張版」をお届け！

それでは長野県／大石幹久君の質問からいってみよーっ。

Q：『Ⅶ』では飛空艇は出るんですか？

―いかんなキミは。FMWをちゃんと読んでないな（笑）。『Ⅶ』でも飛空艇は出ます。名前は「ハイウインド」。爆撃機のようなフォルムのカッコイイ飛空艇だぞ。

次は東京都／永田洋君の質問。

Q：戦闘は何人で行うの？

―戦闘は、3人パーティで戦います。4人以上では組めません。



➡（東京都／きさらぎ浅葱）ユフィって性格悪いんだけど…（笑）



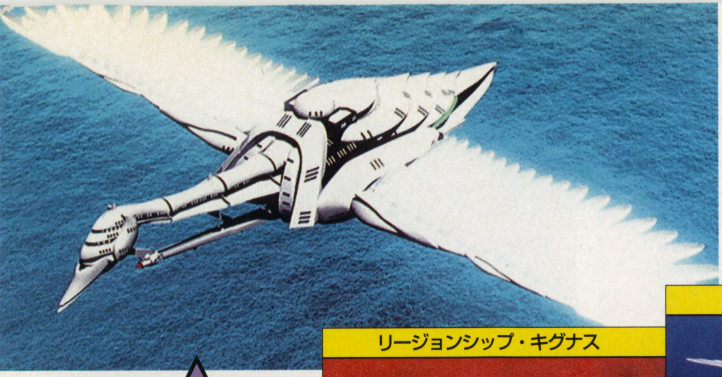
➡（徳島県／霜夜りふる）真ん中でガマンしてるバレットがグー



➡（愛知県／みん）ファミマガ64の常連投稿さんですね。今後もよろしく



➡（埼玉県／すばるれいか）エアリスってノリのいい性格らしいよ



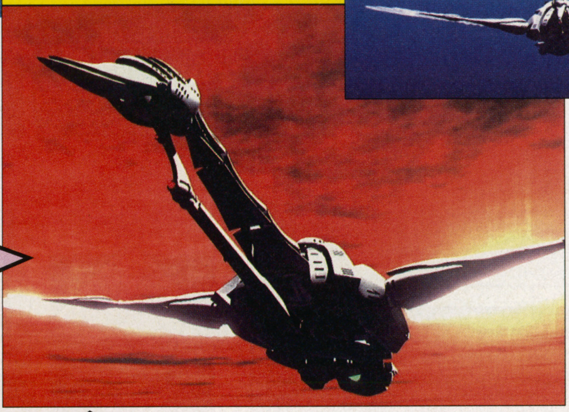
リージョン間の移動方法の一つ 純白の「リージョンシップ」登場



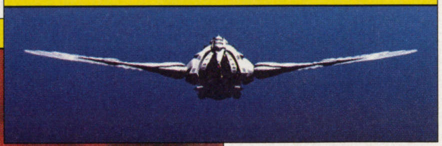
REGION

期待大の大作RPGであるこの作品。これまでにも何度か紹介してきたわけだが、今回は最新画面が大量到着した。

以前に解説した通り、冒険の舞台になるのはリージョンと呼ばれる領域の数々。複数存在するこの領域の間を移動する乗物リージョンシップの中の一隻の姿がお目見えした！その名も「キグナス」。純白に輝くボディで主人公たちを新たなる冒険世界リージョンへと誘ってくれる白鳥型の船なのだ。



リージョンシップ・キグナス



フロントビュー



トップビュー

➡白鳥を模した作りのリージョンシップ。この大きさならかなりの人数が乗れそうだ

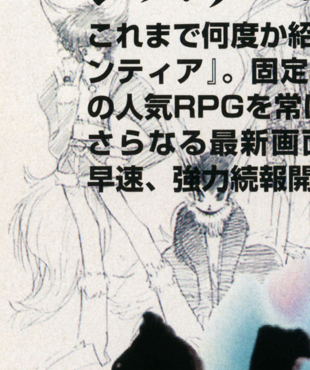
リージョンシップとは？

リージョン間を飛行している定期船らしい。どこから発進するのか、どこへ行けるのかは不明だが、定期的にフライトしているので自由な往復が可能なのだろう。これだけ大きな船なので、この中でのイベントなどもありそうだ。料金なども取ったりするのか？武装らしきものがなく、これによる戦闘はない…？

続報

各領域（リージョン）への旅立ち！最新画面約100点から システム＆技＆領域（リージョン）の謎を徹底追求！！

これまで何度か紹介してきた『～フロンティア』。固定ファンも多数いるこの人気RPGを常に追い続けてきたが、さらなる最新画面＆新事実を入手！早速、強力続報開始といこう!!





SaGa Frontier™
サガ フロンティア

RPG	サガ　フロンティア
	スクウェア
PS	3月発売予定 価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定）

イラストレーション／小林 智美

PS詳細続報！ サガ フロンティア 最新画面約100点大放出！

リージョン間の移動は一手段と限らない！

リージョン間を移動する手段は、それぞれのリージョンの世界法則に基づいた形態になり、それらは多数存在する。人々はそれらを用いて各リージョンを行き来し、物や情報の流通を行っているのだ。ここではイベントシーンから、その一例を見てみよう。

クーンの旅立ち？



マーグメルの長老の家に呼び出されるクーン。クーンの旅立ちのシーンであろうか



イベント中の会話はこのように表示されることになる。イメージは前作に近い感じ



この後、クーンは長老に何かを言い渡される。冒険の目的になるものだろうか？



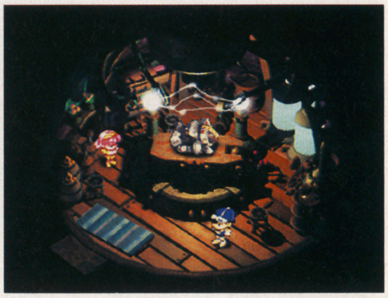
明るく返事をするクーン。性格が窺える。床に現れたのは別リージョンへの入口



この入口は長老の能力により出現したのか？ だとすると自由に行き来できない？



クーンは入口を通ろうとする時、人型に姿を変えている。別リージョンへの適応？



⇧T260Gのスタート時か？ 一緒にいるのは…!?

いくつものリージョンをまたにかける主人公たち

選んだ主人公によって、違ったストーリー展開になるのが本作の醍醐味。各主人公たちは、それぞれに異なった冒険の理由を持っている。従って、主人公によりリージョンとの関わり方は異なる。

今回は各主人公たちに関係の深いリージョンを紹介しつつ、各人の旅の目的を再検証してみよう。



⇧リージョン・スクラップ。冒険するクーンの姿が見える。様々な特徴を持つリージョンを行き来するのも醍醐味

B ブルー Blue

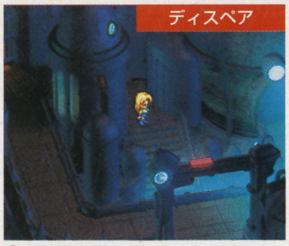
マジックキングダムという、魔術が法則になっているリージョンの若者。双子として生まれた彼は本当の魔術力を身につけるため、もう一人の自分＝双子の兄弟を倒さなければならないという宿命を持つ。そんな彼が立ち寄るシンロウというリージョン。ジャングルに潜む古代遺跡には、太古の魔術が秘められているのか？



⇧ここに行くには、うっそうとしたジャングルを抜けていくのだろうか

E エミリア Emilia

元トップモデル。彼女の婚約者は何者かに殺されてしまい、犯人の汚名を着せられてしまう。真犯人を見つけるために、監獄を抜け出すことから彼女の冒険が始まるのだ。写真はディスペアというリージョン。今回新しく判明したリージョンだ。暗く寂しい感じの場所だが、ここは彼女が投獄された場所らしい？

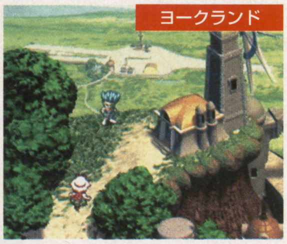


⇧ここが彼女が投獄された場所だとすると、脱獄中なのだろうか？

R レッド Red

普段は見習い職人の若者。しかしてその実体は、悪の組織「ブラッククロス」と戦う孤独なヒーローなのだ！

彼は、ある事件をきっかけに、変身という能力を身につけた。写真はヨークランドの中心都市ヨークタウン。ここの丘に立つレッド。ここは出身地なのだろうか？ 走りよる女性との関係も気になるところだ。



⇧旅立つヒーロー・レッドが別れを告げるシーンって感じ（笑）？

T 260G

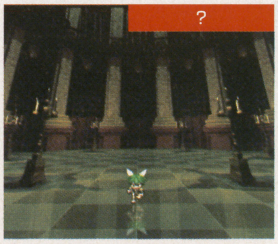
戦争という深い傷痕を残すリージョン・ボロ。戦争の遺品や数々のアイテムが掘り起こされているこの地で、T260Gは掘り出された。故障した彼（？）は、忘れてしまった任務を果たすため旅立つ。彼は兵器だったのか？



⇧掘り出されたマシンの彼には、感情というものがあるのか？

C クーン Coon

故郷のリージョン・マーグメルを救うため、指輪の兄弟を探す。しかし写真はマーグメルではないようだ。この聖堂がどのリージョンにあるのかはまだ判明しないが、かなり重要な場所のようだ。指輪の手掛かりがあるのか？



⇧以前紹介した聖堂と同じ場所か？ 荘厳な雰囲気に包まれている

次のページから、システム バトル詳細チェックだ！



SCENARIO

長い旅の仲間は自ら探す これが出会いのイベントだ

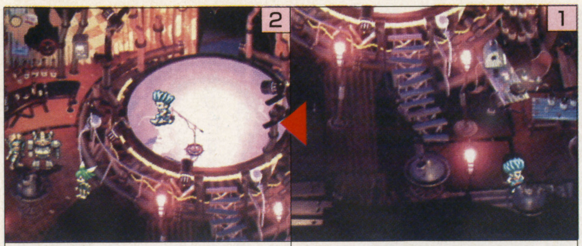
基本的に本作のストーリーは人々との会話で進み、選択肢によって変化していく。『サガ』シリーズを通しての伝統だ。その冒険は数々のリージョンにまたがっていくわけだが、見知らぬ土地での旅は危険もはらんでいるのである。

旅の仲間を探すのは冒険の基本中の基本

幾多のRPGがそうであるように、異世界での冒険で頼りになるのが、一緒に旅してくれる仲間。イベント写真から仲間との出会いのシーンを覗いてみよう。

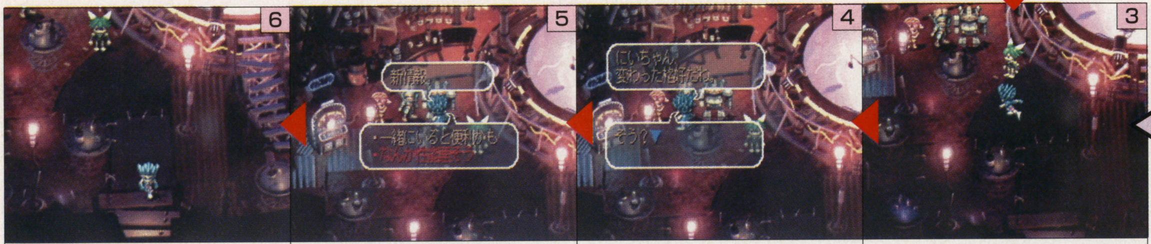
●スクラップにて…

ガラクタやクズ鉄に囲まれたリージョン・スクラップ。ここの酒場での一場面である。酒場といえば柄が悪そうだが、こんな賑やかな酒場ならば仲間探しも楽しい。



1 基本的に酒場というのは様々な人々が集まる場所だ。仲間を探しにやってきたのは、レッド

2 レッドが上がっているのはステージか？　なにやら楽しげなイベントが起きそうな場所だ



3 酒場に来ている客に近づいていく。各主人公たちが揃っているようだ。仲間になるだろうか？

4 会話を交わしているシーン。各主人公たちは、すでにパーティになっているように見える

5 直接ストーリーに関わってくる情報は、画面に表示されるらしい。選択肢もこんな感じになる

6 酒場を出ようとしている。クーンを仲間にしなかったようだ。だれを仲間にするかは選択可能

仲間探しは酒場で？

酒場という場所は、冒険の情報源としてポピュラーだろう。ここで仲間を見つけることは、多いと思われる

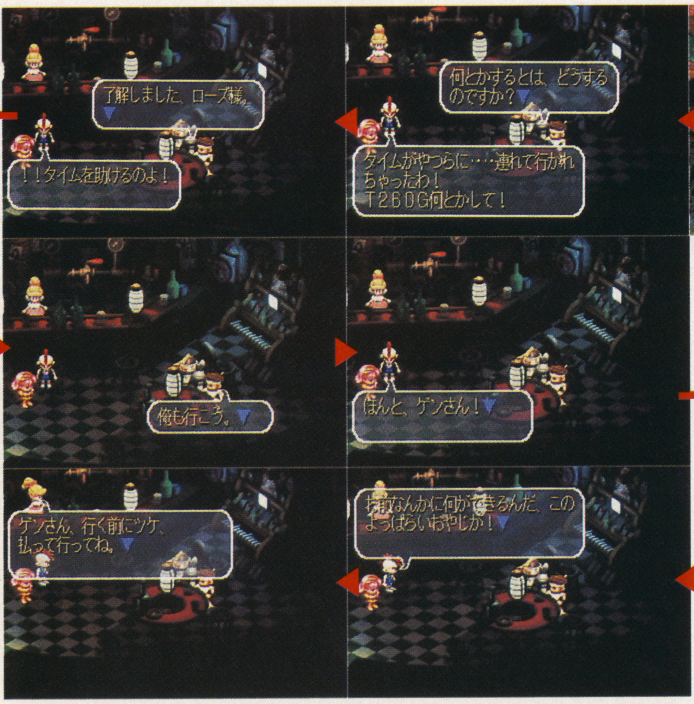
●T260G in ボロ

採石場のような地形のボロ。こんな断崖にも人々は生活し、酒場も栄えている。ここで注目したいのはT260Gとローズの関係。ローズに対して敬語を使うT260Gだが、2人は主従関係にあるのか？　タイムがスパナを持っているのを見ると、T260Gを発掘したのは彼と思われる。

酒場にてゲンとの出会い



⇧酒場でT260Gが会ったのはローズとゲン。タイムがさらわれローズは慌てている。助力を申し出るゲンが酒場のおかみさんに突っ込まれているのが笑える



サブキャラも大事な仲間

左のキャラは冒険に花を添えるサブキャラたち。一緒に冒険することになると、恒久的な仲間になる。

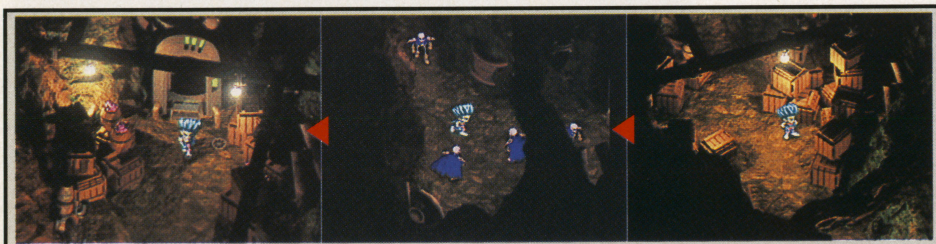
苦難の連続になるであろう冒険には、彼らの存在が重要なのだ。彼らは助けになってくれたりするだろう。しかし時には敵にまわったりするのか？　いずれにせよ、彼らのおかげで冒険に幅が出るのだ



⇨主人公ではないが、彼らも条件をクリアすれば仲間になる。場合によっては仲間にするチャンスが少ないキャラも…

リージョンの中の『フィールド』

各リージョンで主人公たちが実際に冒険するのは、フィールドと呼ばれる場所。これはリージョン内に存在する城やダンジョンなどのことで、モンスターなどもフィールドを徘徊しているらしい。1つのリージョンにいくつのフィールドがあるのかはまだ不明。今回判明したのは、ボロには地下ダンジョンがあるということだ。主人公たちがどんな冒険をするのか、写真から雰囲気をつかむのだ！



⇧ボロの地下ダンジョン内を進むレッド。その前に敵が立ちふさがる。やはり、彼らは悪の組織の手下なのか？　ちなみにここで敵とぶつかると、これまでの『サガ』シリーズのように戦闘開始となる

PS詳細続報！ サガ フロンティア 最新画面約100点大放出！



SYSTEM

緊張のバトルシーンをサポート 戦闘システムを詳細解析する！

基本的には、このゲームの戦闘システムは前作『ロマサガ』シリーズに近い。戦闘は、画面上を実際に徘徊している敵に当たると開始される形で前作同様。バトルシーンの流れも近い作りになるだろう。

大きな変更点は「種族」の存在。GBの『サ・ガ』のシステムに近いものになり、チームメイキング制など新機軸のシステムも追加されることになる。ここではそのシステムの検証と新たに判明した戦闘時のステータス表示を紹介しよう。



➡戦闘時のステータス表示画面。今後、変更されるとか…

フォーメーションは重要か？

敵に遭遇する時、これまではぶつかる方向で戦闘の向きも変化した。今回もこれは変わらないようだが、さらに新たなシステムが導入される。いろんな位置関係で戦闘が展開、敵味方入り乱れて戦闘するようになったのだ。

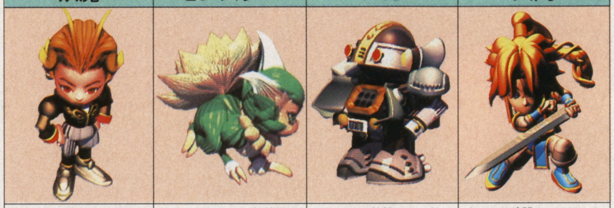
これにより仲間の位置関係・フォーメーションがより重要になってくるだろう。戦闘時に有利なフォーメーションで敵に当たるようにしていけば、戦闘を楽に展開できる。つまり戦略性が増したのだ



⬆様々な位置関係で戦闘することになる今作。エンカウント方法も奥深い

種族の違いは技能の違い？

主人公たちも含めて、この世界には4つの種族が存在する。この種族の違いが大きく現れるのが、戦闘・成長システムだ。能力特性の異なるキャラたちは、成長の仕方も異なる。それぞれのキャラを育てる楽しさが増しそうだ。



妖魔	モンスター	メカ	人間
生まれながら妖術の素養があり、戦闘で新たな術を習得する。敵の持つ能力を吸収、その武具を使用し、吸収した能力を発揮する	アクセサリーのみ装着可能。敵の持つ能力を吸収できる。またその能力を組み合わせ、新しいモンスターに生まれ変わることで成長	アイテムの装着によってパワーアップする。ボディ専用武装を強化・改造することで成長。またソフトウェアによる能力拡大も可能だ	すべての武器やアイテムの装着が可能。術法は購入したりして憶える。戦闘中の行動に応じた技を閃くことができるのが人間の特徴だ

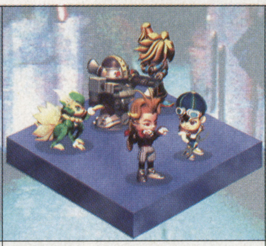
仲間は何人でもOK 好みでチームメイク

これまで『サガ』シリーズでは、仲間にするキャラのいる場所まで行き、仲間を入れ替える必要があった。つまり一定人数しか一緒に行動できなかったわけだが、今作ではこれが解消された。戦闘時には集めた仲間から5人を選抜して、敵に臨むのだ。これをチームメイキングと言い、あらかじめいくつかのチームを作っておくことが可能。特性の違うチームを作っておけば戦闘時に敵の種類に合わせた戦いができる訳だ。チーム同士のメンバー入れ替えも自由だぞ。

チームメイキングの一例



重火器による火力重視のチーム。偏っているが、意外に強力なチームになりそうだ



各種族のキャラをまんべんなく導入したチーム。バランス型のチームと言える



人間だけのチーム。技の発展性で勝負するチームか？　将来性抜群のチームだろう

基本的なパーティ構成

実戦チーム
※特性の違うチームを複数作れる。戦闘時に選択して投入する

⬆

全パーティメンバー
※何人でも加入できる。上限はないのか…？

パーティ全体

バトルシーンの流れを連続写真でチェック！

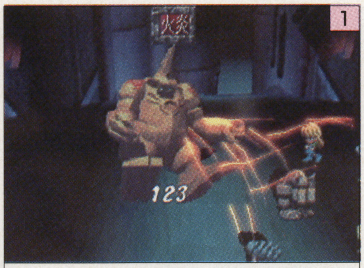
今回初めて紹介できるバトルの流れ。基本的には『ロマサガ3』と同じく、全員ぶんの行動を先に入力し、素速い順に実行動するものになるようだ。残念ながら画面は敵の攻撃ターンしか写ってないが、この敵の攻撃も今回初出なので、じっくり見てほしい。

ステータスはいつ表示？

画面を見る限り、戦闘中はステータス表示されていない。戦闘中は特にステータスに注意したいものだ。これは任意に表示させられるようになるのだろうか？　ここは非常に気になる点なのだが…。

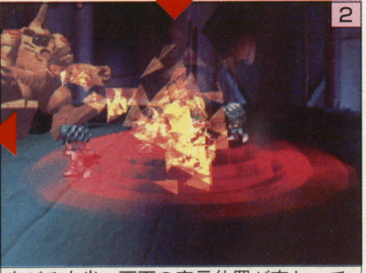
ステータス表を見てみると、前作との大幅な変更点はないようだ。しかし表示方法は多少見にくいものという印象を受ける。敵味方が混在しての戦闘になるからこうなったのか？

1



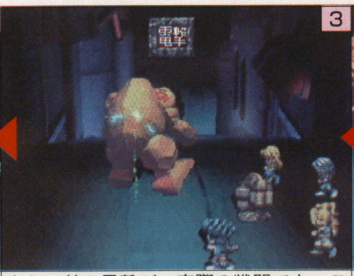
敵キャラの火炎攻撃。広範囲の攻撃のようだ。戦闘は素速い者から行動する

2



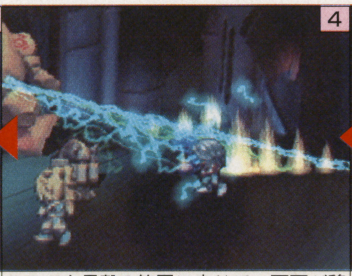
広がる火炎。画面の表示位置が変わっている。場面に応じた演出が行われる？

3



さらに敵の電撃が。実際の戦闘でも、こんな連続攻撃を繰り出してくるのか？

4



ここでも電撃の範囲に応じて、画面が移動。常にこんな演出があるようだ

5



戦闘が終わり、ステータスが表示された。戦闘コマンド入力はいつ行う？



SKILL&MAGIC

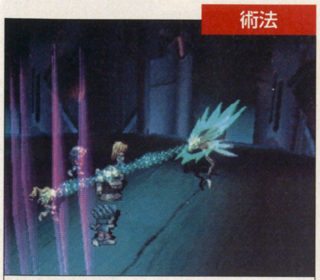
強力な技・術法！ 連携技でさらにド派手に炸裂する！

戦闘で力強い武器になる技・術法。武器の使い込み方によって習得していくのが技だ。これは武器の系統別に覚える人間特有の技能。一方、術法は冒険の途中で入手していく。術法は複数の系統に分類され、系統内でさらに2つの資質に分けられる。この資質同士は相反し、基本的に同時に習得することはできないのだ。

各主人公のバトルシーン ここから新技をチェック

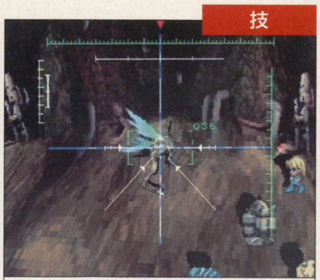
ここでは各主人公別の技・術法を紹介をしていく。新たにお目見えした技を迫力満点の連続写真で見てみよう。今回入手した画面によって、各主人公たちが得意とする技の系統が見え始めたか？

術法



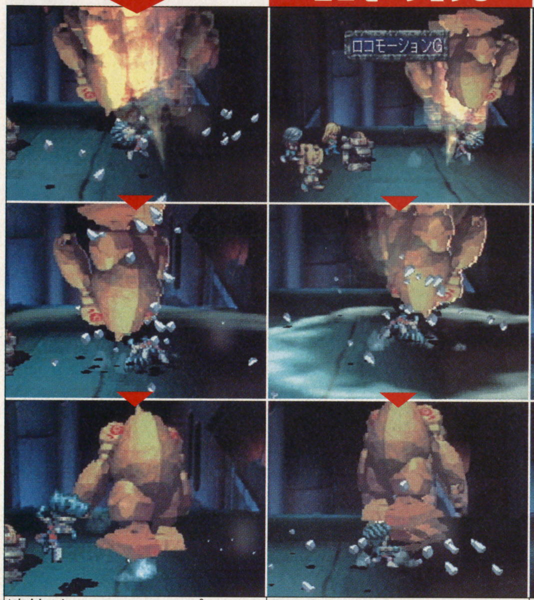
術法の入手方法は、「術屋」で購入するほかにも手段がありそうだ

技



技には防御系の見切りなども存在する。一度憶えると忘れることはない

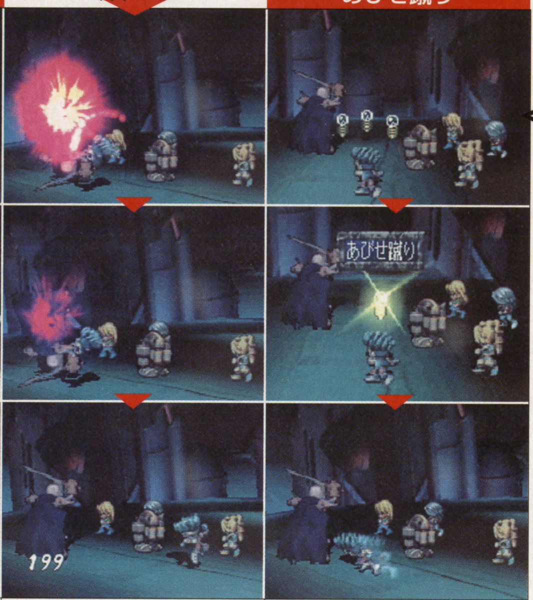
右下から　ロコモーションG



左上へ

連続ジャーマンスープレックス。成長すると回数が増える

右下から　あびせ蹴り

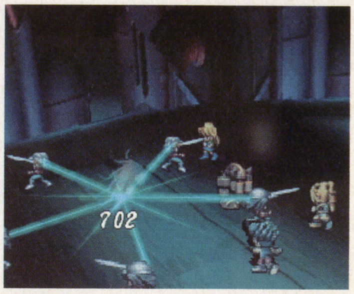


左上へ

いきおいを付け前転、かかと落としを浴びせる技

レッドの技は体技系？

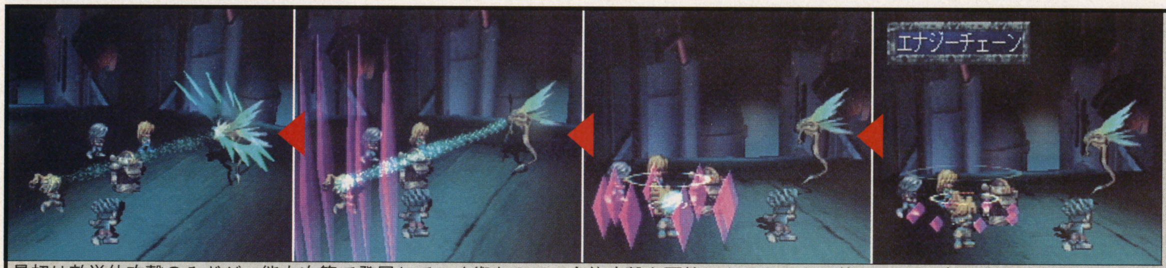
レッドの技を見てみると、自らの肉体を使った格闘技が多いようだ。やはり正義の味方にとって、身一つで闘うのがポリシーか（笑）。武器などを使わない技は安上がりだが、ほかのキャラもこの格闘技を使えるのだろうか？



ヒューズの濁流剣。彼は剣技が得意？

ブルーの「エナジーチェーン」

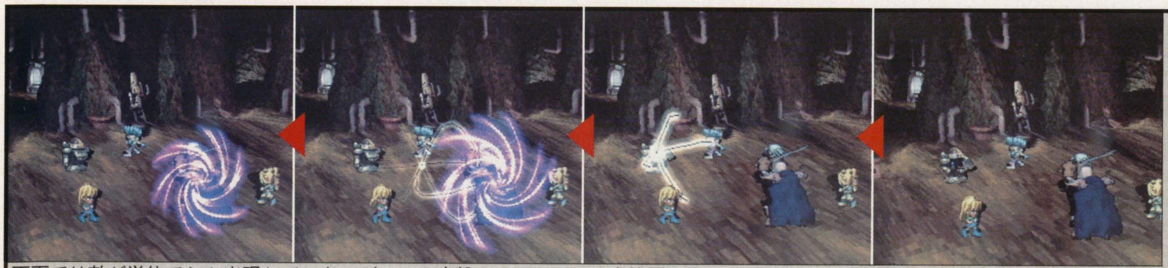
魔法系統の術。先に述べた通り、ブルーは魔術使いである。これはエネルギー体の鎖で敵単体を攻撃する術。自らの能力アップで、いろいろな効果が加わり、さらに強力な術になる



最初は敵単体攻撃のみだが、能力次第で発展していく術なので、全体攻撃も可能になるとかなり使えそう。ブルーの術はこのように魔法系の魔術がメイン。魔術が支配するリージョン出身の彼でも、新しい術を得るためには術を購入する必要があるのか？

メカ系の「ガンマブラスター」

T260Gの装備するエネルギー兵器。重力をコントロールする強力な重力波ビームを発射し、敵を攻撃。メカ系には能力改造というものがあるが、この武器も改造によるものか？



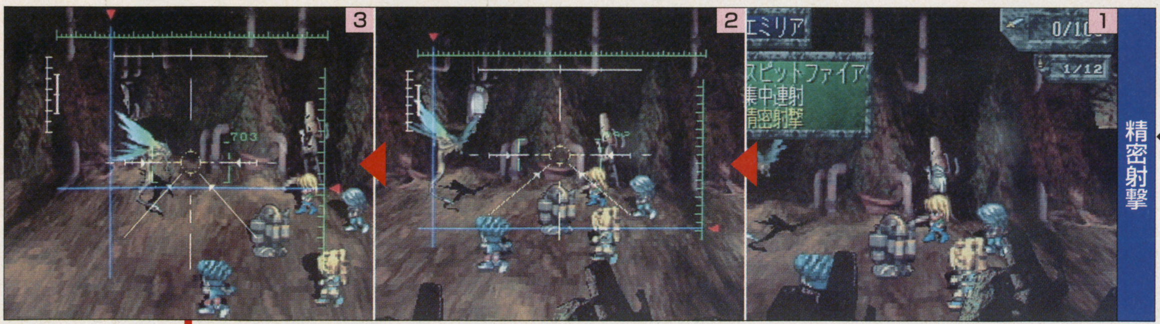
画面では敵が単体でしか出現していないが、この攻撃のエフェクトは広範囲に広がっているように見える。かなり強力な技のようだ。
メカ系キャラの1つの武器の改造によるパワーアップはどの位まで可能なのだろうか。こまめに新しい兵装に変更していくことに？

PS詳細続報！ サガ フロンティア 最新画面約100点大放出！

エミリアの射撃術

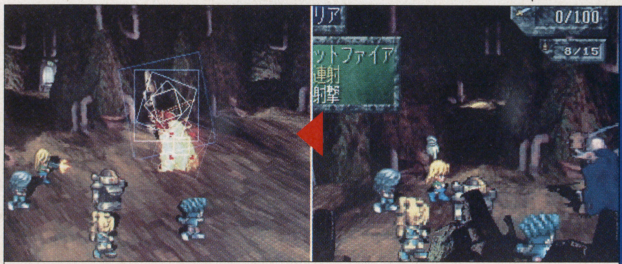
トップモデル・エミリアの得意武器は銃。技も精密射撃や集中連射と銃に関係するもの。精密射撃は命中率をアップさせ、時には敵を即死させることも可能な強力技。基本的に何でも装備できるのが人間だが、やはり得意武器スキルの成長が一番速くなりそうだ

精密射撃





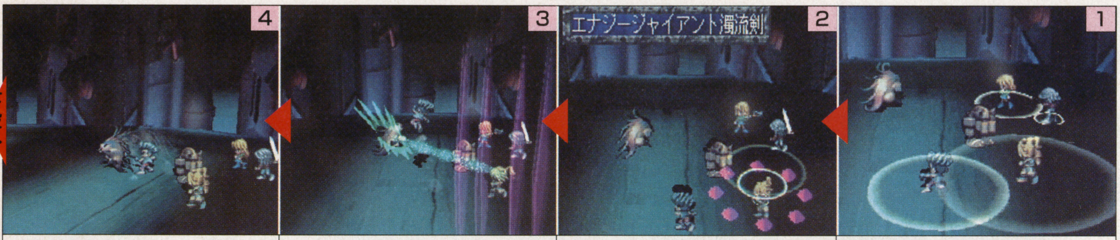
集中連射



一体の敵に集中し、身体中に弾丸を散らして連射する技。能力値に応じて、連射数がアップしていく。通常1発ずつのダメージが累積される？

強力な攻撃か？ 連携同時攻撃！

戦闘中ある条件が揃うと、チームメンバーの攻撃が連鎖的に発動する。これが連携攻撃だ。条件次第では、5人全員の攻撃が繋がることもあるらしい。成功すれば大ダメージ&超爽快の大技だ！



1 連携攻撃開始！　光の輪が繋がったキャラが連携に成功した仲間。この成功の条件は不明だ

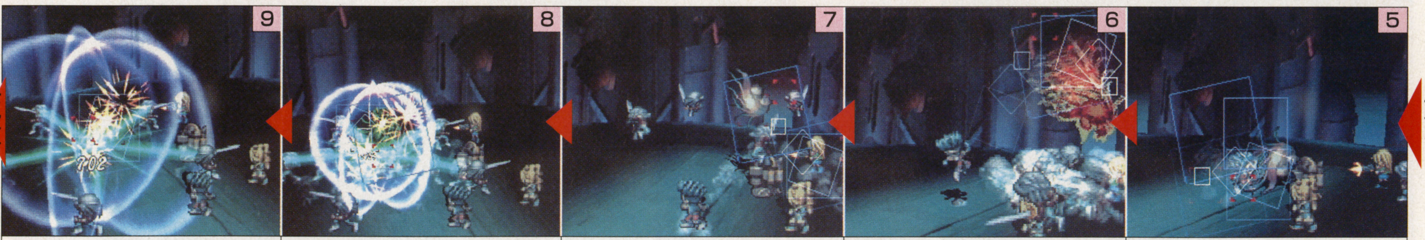
2 連携攻撃の名前が表示される。決められた技を順番通り、正確に入力することが成功の条件だろうか

3 まずブルーのエナジーチェーンが発動。キャラの能力が高いと、これ単体の攻撃力も高い

4 ブルーの攻撃が終わった直後、連鎖的にレッドが動く。この時のタイミングは絶妙。間髪を入れない

下段へ

上段から



5 続いてエミリアの銃が火を吹いた。集中連射だ。連携攻撃名に集中連射はなかったのだが

6 集中連射が続く中、ヒューズが行動開始。敵に反撃の隙を与えずに攻撃できるのが連携技

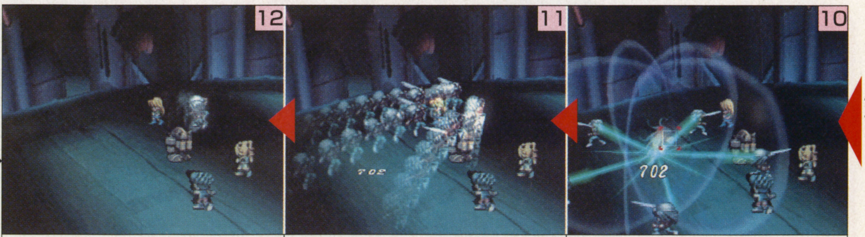
7 エミリアの攻撃が終わる間際、ヒューズの濁流剣による攻撃が始まった

8 濁流剣は分身しながら敵を滅多斬りにする剣技。派手なエフェクトの荒々しい技だ

9 濁流剣は大技なのだろう。長く続く。画面中央、技の中の数値はダメージ値であろう

下段へ

上段から



10 濁流剣が終わり、フィニッシュ。こんな感じで4人もの攻撃がつながる

11 所定位置に戻るヒューズ。条件によっては、2人だけで連携攻撃が終わってしまうこともある

12 モンスターに対してどんな攻撃を組み合わせるか。仲間と息を合わせた攻撃は快感だ

連携攻撃の利点は？

一つ一つの攻撃を単独で使うのと、連携にして使うのとではどちらが得なのだろうか？ 無論、間髪を入れない攻撃は敵を一気に叩き潰すのに絶好だ。敵の攻撃回数も減ることになる。しかも、付加価値がつくため、「連携」中の各攻撃単独のダメージ値もアップする。一回で二度おいしいのが連携の魅力なのだ

いよいよ来年より毎週掲載を開始する！一層ディープな情報を大放出していくのだ！





ボスキャラモザイク写真公開！&バイパーズの「横投げ」に注目
FIGHTERS MEGAMiX

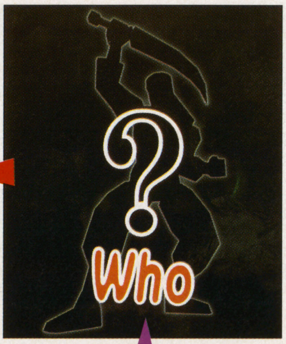
『VF3』の要素を採り入れている本作。今回はバイパーズの華麗な横投げ特集だ。ボスキャラ新情報も忘れちゃいないぜ！

格闘アクション ファイターズメガミックス
セガ
SS 12月21日発売予定
5800円
バックアップメモリー対応（23ブロック）
同画面対戦可能（2人まで）

モザイク写真でボスキャラの正体に1歩近づいた？

右手に持ったアラブ風の刀が気になる『ファイターズメガミックス』(以下FMX)のボスキャラ。その正体は依然伏せられたままだ。前号では白黒のシルエットの写真をお見せしたが、今回はそれに加えてカラーのモザイク写真を公開できることになった。モザイク写真を見れば解る人は解る、とはAM2研広報の弁だが、さて…？





カラー写真によってコスチュームの色が明らかになったっス。赤い靴に緑のズボンをはき、ベルトと頭にまいたヘアバンド（？）を藤色で統一して、なかなかのセンス（笑）。シルエットといい、今回の色といい、いかにもアラブ戦士といったところですかな。それにしても気になるのはやっぱり刀でしょう。アラブの三日月刀（たぶん）で敵をなます斬り？ 早く使ってみたいぜぇぇ！

隠しステージから隠しキャラに迫る

今回は隠しステージを1つ公開。これは『VF2』でサラとジャッキーで闘う時のみのステージ。とすると、この2人にゆかりのある隠しキャラが…？



写真はSS版。背景の一部として壁が描かれている



『FMX』ではステージの周囲に壁がある。他にも『VF』シリーズのステージを壁アリにアレンジしたものも

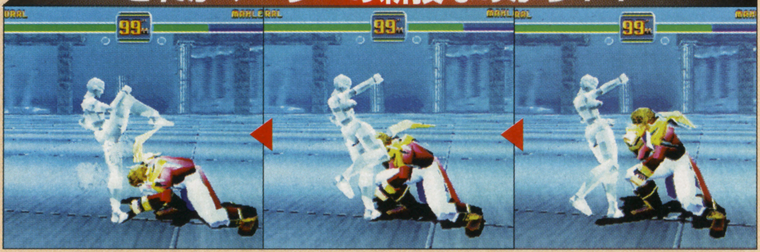
続々発見中…?! 『FV』キャラの新技

このたびハニーについで、マーラーの新技らしきものを発見した。トキオのベリーフラップのように、地面にはいつくばる技だ。単なる避け技なのか、連続技、あるいは連係につなげるのかはまだ判断できないが、連続技になるとしたら強力な浮かせ技になりそうだ。



グレイスのブラックアイスに似ている、というか同じ。ハニーの新技？

これがマーラーの新技なのかっ？！



デュラルの速い上段キックをかいくぐる。ここからアッパーでもつなげられれば最高っすよ

 ※画面写真は開発中のものです。

SS詳細続報！ ファイターズメガミックス イカスぜ！ バイパーズの横投げ





⬆移動量は45度。ハニーのスカートのめくれ具合と体の開き具合が避け移動と違う



⬆方向キー前or後＋PKG同時押し。移動量は90度。一瞬で相手の側面に移動できる

『VF3』の新要素「横投げ」が『FV』キャラにも加わった

『FMX』では『FV』キャラもエスケープおよび「横投げ」が可能。さらに『FV』キャラに限ってSS版『FV』のハイパーモードにあった「避け移動」を採用。これはエスケープより移動量が多いぞ。では『FV』キャラの横投げを一部紹介しよう。

横投げとエスケープの併用

『VF3』の横投げはコマンド投げを入れた場合に軸の関係で出たり、相手の攻撃をエスケープした時に出すというもので、意図的には狙いにくい。『FMX』でもそれは同様。ただ『FV』キャラは通常の投げが壁投げなので、壁なしステージではP＋Gで投げると際限なく間合いが離れてしまう。そういう場合には、自らエスケープして相手の側面を取り、横投げを狙っていくのもアリだろう。

バン

喧嘩番長バンの横投げは、相手の背後に回り込んで腕をつかみ、脇の下に肘打ちを決めるというもの。アキラの弓歩頂肘に似ている、というか同じ技だ。威力はそんなに強くない。



⬆華麗な？ クロスステップでアキラの背後にまわりこむバン

⬆腕をとって相手の上体をひねりつつ…

⬅脇の下から肘打ちをぶちこむ。かわいそうなアキラさんは体を1回転させてバンの足元に転がるのだった…

トキオ

トキオの横投げはジャッキーのネックスラッシングと同じだ。相手の頭をつかんでひざの裏、背中にキックを叩き込み、最後は喉元にギロチンのように脚を振り下ろす。凶悪。



⬆華麗な脚技3連発。かっこいいが、ダメージは見た目ほど大きくない

ジェーン

ラウの転身爪巴掌と同じ。相手の頭をつかんで前のめりにして1回腰を持ち上げて浮かし、頭から地面に叩きつける。ジェーンらしい豪快な技だが、威力はそれほどでもない。

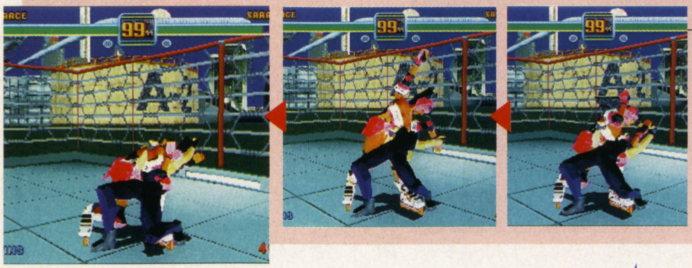


⬆⬅文字どおりラウの面目まるつぶれですな

グレイス

サラのシェルブレイクエルボーと同じ。腹に肘鉄を打ち下ろすという実際に喰らったら胃の内容物を吐き出してしまうに違いない技。しかしダメージ値は低い。

⬇まず片方の肘で相手の喉元を打ち、自分のひざの上に相手を押し倒す。残るひじを打ち下ろし、ひざとひじで相手の腹をサンドイッチ。もうゲロゲロよ（サラ談）

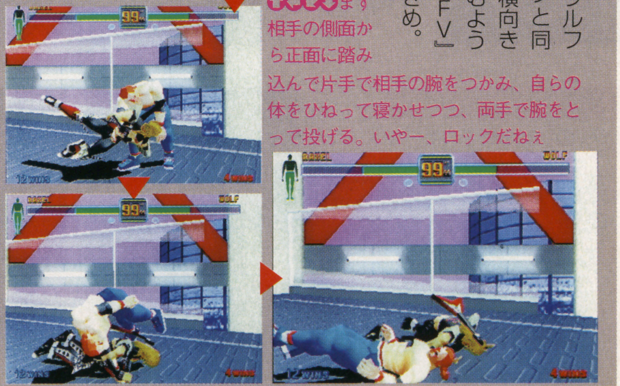


ラクセル

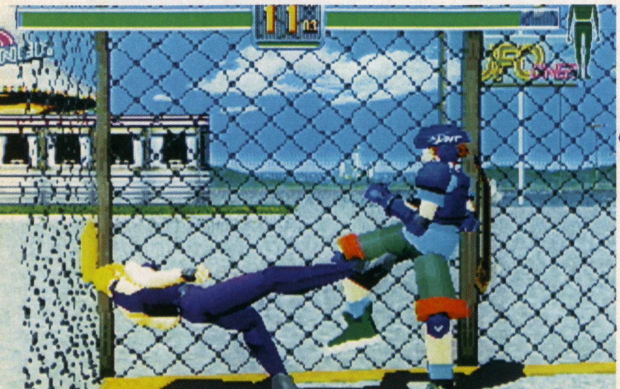
ラクセルの横投げはウルフのサイクロンホイップと同じ。相手の腕をとって横向きに倒れ込みつつ巻き込むように投げる。ダメージは他の『FV』キャラの横投げより少し大きめ。



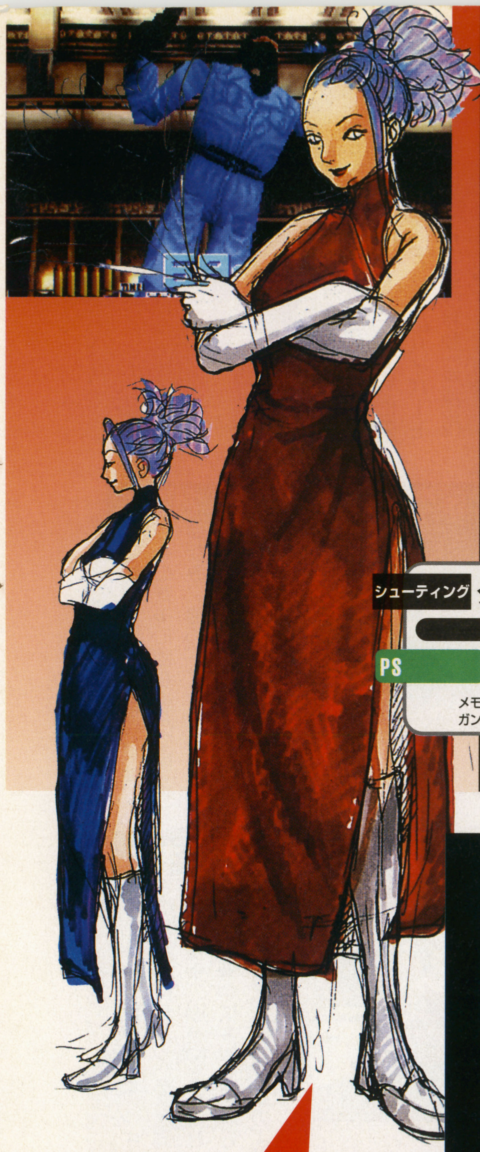
⬆⬅⬋⬇まず相手の側面から正面に踏み込んで片手で相手の腕をつかみ、自らの体をひねって寝かせつつ、両手で腕をとって投げる。いやー、ロックだねぇ



⬇お祭り騒ぎを制覇するためのキャラ別攻略をやるっスよ！



次号（12月20日発売号）からいよいよ『メガミックス』本格攻略スタート！



最新続報!!

PS版スペシャルステージの存在をキャッチ!!

TIME CRISIS + Guncon

シューティング タイムクライシス

ナムコ

PS 3月発売予定
価格未定
メモリーカード対応（ブロック数未定）
ガンコン対応

タイムクライシス＋ガンコン

アーケードで好評のガンシューティング『タイムクライシス』。PS版は新モードを採用して、さらに熱いプレイができる！　今回明らかになった事実を早速報告しよう

コンシューマー版スペシャルステージは舞台をホテルに移し、武装集団と戦うのだッ!

PS版オリジナルのスペシャルステージはアーケードモードと異なるストーリーになっている。今回、主人公は武装組織「カンタリス」の計画を暴くため、その本拠地となっているホテルに侵入するのだ。外見はただのホテルだが内部には武装した敵がわんさといて主人公を待ち受けているゾ。

エリア攻略のやり方次第で進むステージが変わる

このスペシャルステージは中、上級者向けに設定されており、プレイヤーが各エリアをクリアした状況によって、その後の進行ルートが変わるBRCシステムを採用している。

たとえば、ホテルのロビーまでをある制限時間内にクリアすると、エレベータに間に合って、パーティ会場を通るエリアに行く。もし間に合わないと、エレベータをあきらめて階段を使ってショッピングモールに出ることになってしまうというワケだ。



⬆ホテルが舞台なので、屋内での戦闘になる。ここでも撃って撃って撃ちまくるのだ



⬆左のイラストのカンタリスもポリゴンになるとこんな感じ





⬆⬅途中まではみんな同じエリアを通る



⬆舞台となるレイクサイドホテルの外観。見た目は綺麗だ

武装組織の女ボス：カンタリス

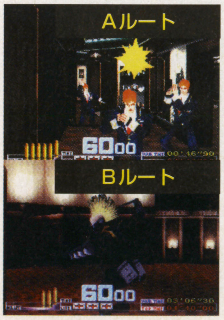
これが武装組織のリーダーと言われる女性「カンタリス」。その名が本名なのかは不明。表向きはレイクサイドホテルのオーナーだが、裏では武器弾薬を作っている。



アーケードモードに出てくる犯罪組織「ワイルドドック」とも関係があるらしい。

BRCシステムとは

自分がどちらに進むのかは決められない。プレイヤーが上手であればより難しいエリアへ導かれ、そうでないプレイヤーはそれなりの分岐に進むことになるシステムなのだ。



⬅さあどっちに出ただろうか。プレイヤーの腕しだいで先が決まってくるぞ

プレイ中の上手下手でステージ分岐



⬆このエリアにあるエレベータに間に合うかどうかが分岐を決める

PS詳細続報！ タイムクライシス PS版新モード発覚

スペシャルステージの内部と中ボスの存在をキャッチ

スペシャルモードでは、ホテルの内部を舞台に、パーティ会場やショッピングモールなどのエリアで戦うことになる。BRCシステムによりプレイヤーの腕にあわせたエリアに出るのだ。

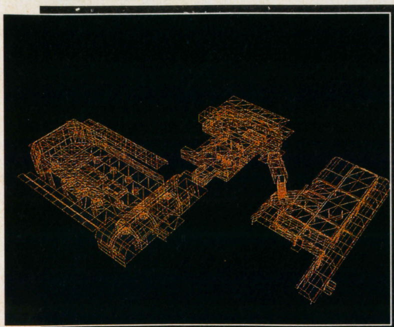
また、中ボスとして登場のブーメラン男はトリッキーな動きでプレイヤーを翻弄する。これを制限時間内に倒すとクリアとなる。

●敵の方々もポリゴンな感じ

ポリゴンで描かれた敵キャラはホテルの従業員に化けている場合があり、一般人のように見える奴もいる。ゲーム中はゆっくり見ている暇はないので、ここでじっくり見ていただこう。

●エリア2―A　パーティ会場

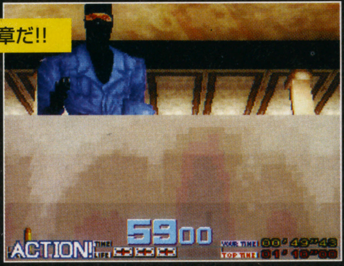
パーティ会場に出ると、そこはがらんとしていて誰もいないかのような印象を受ける。しかし、安心していると敵がわらわらと押し寄せてくるのだ。


⇧ここで激しい攻防が繰り広げられる　こうして見ると机の配置がわかる


⇧普段は優雅なパーティ会場が戦場になる



⇧パーティ会場の入口にはなんとカンタリスの紋章が。うーん燃えてきたぜ！



⇧一応隠れているんだけれど、敵が見えている。これってとってもこわい


⇧敵が多くてかなわない。一度隠れるのだ


一見ただのホテルマンにみえるが、これでも武装した戦闘員。


ギャングのような格好の覆面戦闘員。何だか強そう。


アーミールックに身を固め、マシンガンを乱射してくる。腰だめにしているところがカッコイイ。そのマシンガンほしいなー。

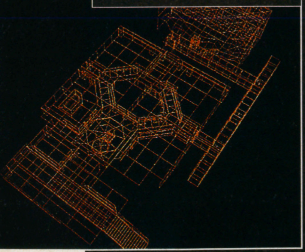

バズーカ男の動きは遅そうだが撃たれると怖い。

●エリア2―B　ショッピングモール

普段は平和で高級感あふれるショッピングモールも主人公の乱入で一転して戦場になってしまう。ショーケースごしに撃ち合ってガラスやいろんなものをバリバリ壊すこともできるぞ。


⇧どこへ行っても敵の方々がわらわら出てきます（涙）。ここではショーケースなどを壊しながら戦うので、ガラスの破片などが飛んでくるっス

ショッピングモール全景


⇦ショッピングモールはこんな構造をしている


⇨⇩あっちへいったり、こっちへいったり動きが変則的だ。隙を見せたらガンガン撃っていくのだ

⇨これがブーメラン男。何だか怪しい格好をしている




⇨こんなに近くまでやってきた。制限時間内に倒せば次のエリアへ行けるぞ



中ボス＝ブーメラン男

強烈なインパクトを持つブーメラン男。トリッキーな動きと高圧電流の流れるブーメランやキックで攻撃してくるイヤーな人です。


普段はボーイだが、戦闘では拳銃を持って襲ってくる。


バズーカ男の弟分アロハシャツ男。手榴弾で攻撃する。


⇨倒しても倒してもこの人たちわいて出てきます



遊びの殿堂「旅人のすごろく場」!!
もしもあなたが旅の途中で「すごろく券」を手にいれたら、
「旅人のすごろく場」で遊ぶことができるぞ。
世界中で数カ所にあるすごろく場でキミの運と判断力を
試してみるのはどうだろうか?
ゴールまであがった旅人には、貴重なごほうびが用意されているぞ。
さあ、サイコロにあなたの運命をたくすのだ!?
質感あふれるグラフィック!!
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
＊「ようこそ 旅人のすごろく場に!
エニクスは ライデインを となえた!
魔法使い
盗賊
DRAGON QUEST III
ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
価格:8,700円(税別)
スタッフ シナリオ・ゲームデザイン/堀井雄二 キャラクターデザイン/鳥山 明 音楽/すぎやまこういち プログラム/山名 学 企画制作/エニックス
好評発売中
●ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブただいま会員募集中●
くわしくは☎03-5352-6488までお問い合わせください。
スーパーファミコン版
すぎやまこういち 交響組曲
「ドラゴンクエストIII」そして伝説へ…
演奏:すぎやまこういち指揮
ロンドンフィルハーモニー管弦楽団
●初回仕様「ドラゴンクエストIII」ホログラム・ジャケット
SRCL3563 価格:2,800円(税込)発売元:ソニーレコード
12月12日発売



スーパーファミコン
SFC 究極のドラクエ。
最新システムを搭載して「ドラゴンクエストⅢ」が
スーパーファミコンに新登場
質感あふれるグラフィックと、
時の流れによってアレンジされたBGM
個性あふれるモンスター、そして様々な性格の仲間達
その全てが、あなたを大冒険へと誘ってくれます
物語の舞台は、かつて世界を治めたという
アリアハンの国をはじめとする広大な世界。
主人公であるあなたは、闇の国より現れた
魔王バラモスを打ち倒すべく、
立ち上がったアリアハンの若き勇者。
今は亡き父オルテガ、そして母の両方の意思を胸に、
世界をまたにかけた大冒険に旅立つのだ!!
王「さあ! 勇者オルテガの 出発を
皆で 見送るのじゃ!
ともに旅するこころ強い仲間達!!
仲間達には全部で8種類の職業があり転職も可能だ
ルイーダの酒場でどんな仲間と旅立つかはキミ次第
仲間達にもそれぞれ個性的な「性格」があり、
その性格によって成長の度合が変わってくるぞ
個性あふれる仲間達と、いざ出発!!
シリーズ初登場「性格システム」!!
主人公であるキミの性格は全部でなんと30種類以上!
不思議な声の問いかけに答え、「最後の質問」を乗り越えて
自分がどういう人なのかを知ることになるぞ
つまり、キミ自身の性格が勇者の性格を決めるのだ!!
*「町の西のはずれにある
ルイーダの酒場で 仲間を
見つけるが よろしかろう。
モンスター達の個性あふれる
アニメーション!!
エニクス…… エニクス……
私の声が 聞こえますね…
約束を やぶってしまうのは
許されないことと 思いますか?
▶はい
いいえ
*「ここは 転職を つかさどる
ダーマの神殿。 職業をかえたい者が
来るところじゃ。
エニクス あなたは なかなか
ロマンティストのようですね。
遊び人
賢者
僧侶
戦士
商人
武闘家
勇者(女)
勇者(男)
スーパーファミコン
ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…
株式会社エニックス 〒151東京都渋谷区代々木4-31-8 ■ゲーム専用お問い合わせ☎03-5352-6466 ※電話番号は正確にお願いいたします。

南端から始まり、ついに極北の地へ注意深く進めば新たな道が開ける!

〈これまでの流れ〉新たな大陸に渡り、北を目指す

故郷アリアハンの町を出発して数時間。いざないの洞窟から不思議な光の扉をくぐり、勇者一行は新大陸にやってきた。ここからのルートはいくつかに分かれるが、前回紹介したのはすぐ北にあるロマリア城周辺。西方にあるシャンパーニの塔にはレベル10~11くらいで挑戦しよう。



⬆カザーブにて。深夜の散歩にでかけよう



⬆キミも遊びに巻き込まれた? けっこうおもしろいと思うんだけど



➡まもなく塔の頂上だ。何が待つのか…



⬆悪の巣(!?)シャンパーニの塔へ。アイテムは十分か





ノアニールの村・ノアニール西の洞窟・アッサラームの町

DRAGON QUEST III

ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

発売から約1週間。早い人はもうクリアしちゃったんじゃないかな?「そんなことはない」、という行き詰まり気味のキミ! ここでは、まだまだじっくりとドラクエの世界を見ていくので、これをヒントにがんばるのだっ!! 今回は北の果て、ノアニールの村からスタート!

RPG	スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…
	エニックス
SFC	発売中 8700円 バッテリーバックアップ(最大3)



ノアニールの村データ

●教会　●宿屋

●道具屋

★はがねのつるぎ（勇・戦・武・賢）…1300G
★まどうしのつえ（魔・賢）……………1500G
★みかわしのふく（全職業）……………2900G
せいすい…………20G　キメラのつばさ…25G
まんげつそう……30G　まだらくもいと…35G

※★は装備可能品。（ ）内は装備可能職業。勇…勇者、戦…戦士、魔…魔法使い、武…武闘家、賢…賢者。赤字は装備できるが攻撃力が下がる。

ノアニールの村
村人は何もしらないけれど…ね

カザーブの村から少し西に行った所にある村だ。この村の人たちはちょっと変わっているので初めて訪れた人はびっくりするかもしれないが、とりあえず、すべての人に話しかけてみよう。1人くらい事情のわかる人がいるはず。

村を出ると北西に洞窟がある。当然のことだが、そこに行くまでの地形にも十分注意しよう。アヤシイ場所があったらとにかくその場所に行ってみることが大切だ。

眠いの？



⬆暗いからまだ夜だよね。メチャクチャ眠そうなのに出迎えてくれるぞ

⬇カザーブからはアッという間に着く。ごく気軽に行ってみよう




⬆いわれのないことを…！ なんだって、自分がエッチなんて言われなきゃいけないんだ

⬇未知のアイテムの効果を教えてくれる、親切なおにいさん。さっそく使ってみよう



⬆いくら田舎だとはいえ、木が茂りすぎ。お手入れする人がいない？

モンスター

カザーブ周辺のモンスターよりも格段に強い。2回攻撃をする敵や、相手を眠らせる敵もいるので、魔法を惜しみなく使って戦おう。


⬆ホイミスライムを呼ぶ「さまようよろい」から倒すのがベスト



⬆昼間でもこの程度の敵はあたりまえ。気を抜くとやられちゃう

「まどうしの杖」は必ず買え！





⬆「まどうしの杖」は、「やくそう」などと同じように使うと魔法が出る

これであなたも 性格が変わる

能力値の上がり方を見て、どうもコイツは性格を変えた方が良さそうだ、ってキャラはいないかな？

そんなキミにオススメの性格変更アイテムを紹介！

装備品で変わる

以下のアイテムを装備するとその間だけ性格が変わるぞ。

●インテリめがね
↓ずのうめいせき
銀縁で、いかにもインテリっぽく端のつり上がったメガネ。

●いかりのタトゥー
↓らんぼうもの
シールタイプのお手軽な入れ墨。腕や足に貼り付ける。

●ヘビメタリング
↓いっぴきおおかみ
とがった鉄の飾りが付いた、ヘビメタ風の指輪。

●モヒカンのケ↓おちょうしもの
ノリとしてはお笑い系の、かぶるとモヒカンになるカツラ。

読書で…変わる？

各地で本棚を漁った経験がある人なら、すでに何冊かの本を見つけているハズ。これらの本は、読んだキャラの人生に大きな影響を及ぼす。結果は自分で確かめてもらいたいのだが、軽はずみな気持ちで読むのは×。

●やさしくなれるほん
優しい人になるための秘訣がいっぱい詰まっている。

●あまえんぼうじてん
上手に甘えるためのコツがたくさん書かれている。

●ちからのひみつ
未知の力を引き出す方法が解説されているハウツー本。

●かなしいものがたり
どんな人でも泣いてしまう、悲しい物語が載っている。

●ゆうき100ばい
どこにも怖いものはない！という気分にさせられる一冊。

●まけたらあかん
「負けたらあかん」という気持ちが深く刻み込まれる。



⬆盗賊は渋くキメさせてあげたい



⬇やたらめったら強気になりそう…

ノアニール西の洞窟

細かい通路もよくチェック！

ノアニールの村から少し西に行くと見えてくる洞窟がココ。特別広いダンジョンではないが、部屋や通路が細かく区切られているため迷いやすい。さらに、部屋や通路に入らないと中の様子がわからないので、面倒でもすべての場所をチェックし、宝箱や通路の見逃しがないようにしよう。

長く歩き回っているとHPやMPが心配になるかもしれないが、ココではそんな心配は無用。どこかにあるという回復の泉を発見すれば心おきなく戦えるぞ。



ノアニールから西に延びる、半島の先端近く。周辺もチェック！



泉を発見！



うーむ、そんな便利な泉が…。マップを見ると、地下2階がアヤシイ

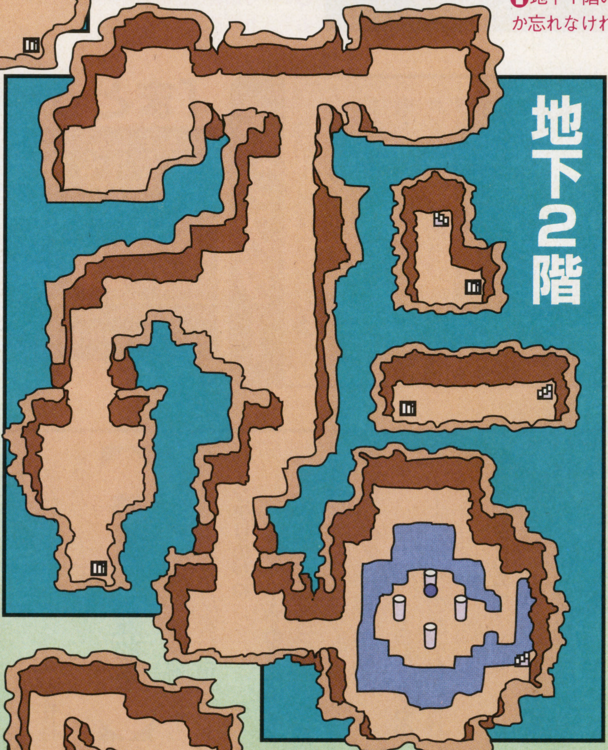


地下1階の奥地に分岐が。どちらに行ったか忘れなければ、どっちから行ってもいい

不思議な光が…

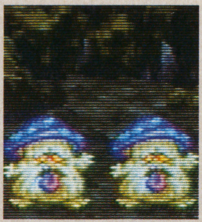


床から光が出ている。恐い気もするが、そのまま直進してみよう



モンスター

魔法や特殊能力を使う敵が多い。回復の泉があるとはいえレベル11くらいは必要だ。魔法使いがイオを覚えれば結構楽。



コイツが4匹も5匹も出てきたら、速攻でバギを唱えて撃退!!



イオを覚えていなければ、ツライ戦いに…

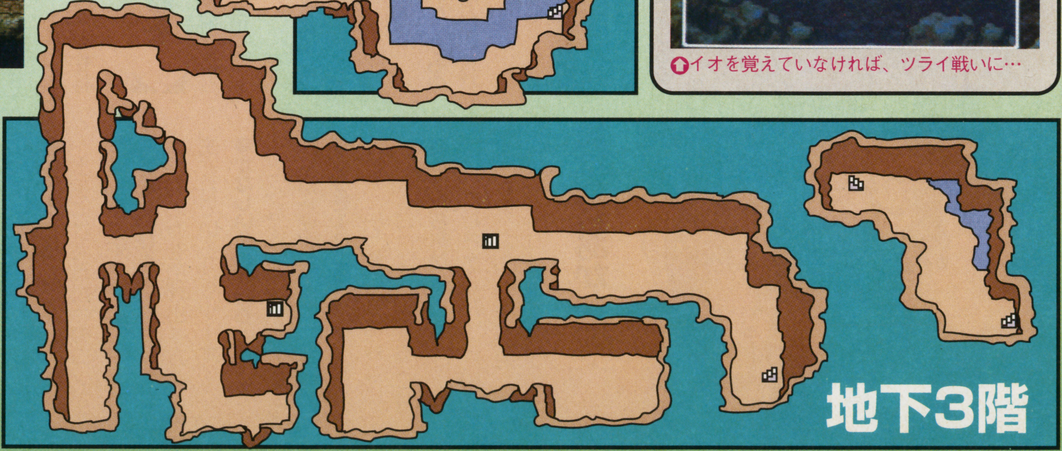


地下3階に降りたら、すぐに階段がある

地下4階



神秘的なもやが漂う。ダンジョンの最終地点に待つものは？



アッサラームの町

昼も夜も買い物ざんまい！

いったんロマリア付近まで南下し、東に向かう橋を渡ればまもなくアッサラームだ。実はロマリアからすぐに行けるのだが、敵が強いので避けた方がいいだろう。

この町には店がいくつもあり、かなり強力な装備品もある。今後の冒険を楽にするためにも、ゼヒ買いそろえたいところ。ただし、夜にしか営業していない店もあるので要注意。

アッサラームの町データ

●宿屋

●教会

●道具屋

- どくけしそう ……10G
- まんげつそう ……30G

●あやしい道具屋

- やくそう ……?G
- どくけしそう ……?G
- せいすい ……?G
- キメラのつばさ ……?G
- まだらくもいと ……?G
- ★きんのネックレス(?) ……?G

●北側の武器・防具屋

- ★せいなるナイフ(勇・戦・僧・魔・武・盗・商・遊・賢) 200G
- ★くさりがま(勇・戦・僧・武・盗・商・遊・賢) ……320G
- ★てつのやり(勇・戦・僧・武・商・遊・賢) ……650G
- ★チェーンクロス(盗・商・遊・賢) ……1000G
- ★てつのつめ(武) ……870G
- ★てつのオノ(勇・戦・武・商・遊・賢) ……2500G

●東側の武器・防具屋

- ★くさりかたびら(勇・戦・僧・商・賢) ……480G
- ★てつのよろい(勇・戦・商) ……1100G
- ★せいどうのたて(勇・戦・盗・商) ……250G
- ★うろこのたて(勇・戦・僧・盗・商・遊・賢) ……600G
- ★てつのまえかけ(商) ……700G
- ★けがわのフード(全職業の女性のみ) ……250G

●あやしい武器・防具屋

- ★まどうしのつえ (?) ……?G
- ★ホーリーランス (?) ……?G
- ★てつのおの (?) ……?G
- ★マジカルスカート (?) ……?G
- ★くろしょうぞく (?) ……?G
- ★てつかぶと (?) ……?G

※★は装備可能品。( )内は装備可能職業。勇…勇者、戦…戦士、僧…僧侶、魔…魔法使い、武…武闘家、盗…盗賊、商…商人、遊…遊び人、賢…賢者。赤字は装備できるが攻撃力が下がる。

お店がカラッポ



⬆店のようだが、店主は昼間だってのに睡眠中。案外、夜に来ると店が開いていたりして

⬇どうも、客の足下を見る店があるようだ。気にくわないけど、一応のぞかなくちゃね





⬆けっこう海が近い。経験値稼ぎのついでに、この周辺も探索してみよう

モンスター 痛恨！

痛恨の一撃を出すあばれザルが強敵。ラリホーで眠らせれば何とか倒せる。レベル14くらいなら対等に戦える。



⬆とりあえず、ホイミスライムを倒さないことには始まらない



⬆早く眠らせなきゃやられちゃう〜



⬅夜の町にはこんな娯楽が。夜はいいね



⬆夜…大人の時間。なんだかワクワクしちゃう。またこの場所に来てみよう

すごろく場で お宝GET大作戦

すごろく場の景品は大金や強力な装備など、冒険を進めるうえで欲しい物ばかり。でも、ゴールするのに最も必要なのは運。自力でできることは戦闘に耐えうるキャラを選ぶことと、リタイアしなくて済むコースを選択することくらいだ。ゴールしなくても途中で貴重なアイテムや金を得るチャンスはある。ゴールにばかり執着するのもツマラナイが、数に限りがあるすごろく券を有効活用するため、いったんセーブしてから挑戦した方が後悔しないだろう。

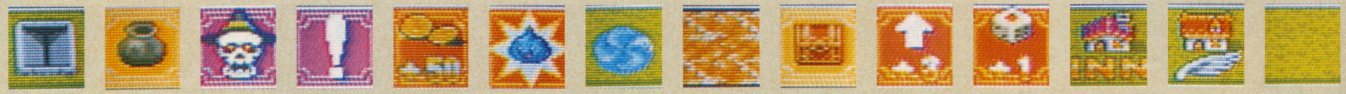


⬆フツーのお店じゃ買えないものがあったりして。ワクワク



⬆ちょ〜っとコッチに分が悪そう。お願い。許して〜！

■主なマスの種類



- **●草原・森・山** 調べると金や敵などが出現する。
- **●道具屋** ほかの店にはないものも扱っている。
- **●宿屋** 泊まればHPとMPが回復する。
- **●サイコロの数が変化** サイコロを振る回数が増減する。
- **●マスを進む・戻る** そこからさらに進むか、戻るかする。
- **●宝箱** 開けるとアイテムか金か敵が出現。
- **●バリア** 止まった瞬間に大ダメージをくらう。
- **●旅の扉** 特定の場所にワープすることが可能。
- **●強いモンスター** 周辺に出現する敵より強い敵が出現。
- **●金入手・落とす** 特定の金額を得たり落としたりする。
- **●能力値変化** いずれかの能力値がランダムで変化。
- **●MP減少** あやしいガスが出てMPが減少する。
- **●アイテム入手** ツボの中にアイテムや金がある。
- **●落とし穴** 止まると強制的にリタイアとなる。

●次号は砂漠の国・イシスへ。ピラミッドの謎に挑戦する!!

MOBILE SUIT GUNDAM SIDESTORY II 蒼を受け継ぐ者

基本的な戦い方とミッションごとの戦法を伝授!!

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

シューティング　機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者
バンダイ
SS　発売中 4800円
バックアップメモリー対応(5ブロック)
ツインスティック対応

シリーズ2作目となる今作では、ついにブルーに乗ることができるようになった。これで攻略も楽になるかと思ったら、敵も大幅なパワーアップがなされていたのだ。この攻略記事を読んで、パワーアップした敵たちに立ち向かえ!!



全ミッションを通して有効となる基本戦術

このゲームでは各ミッションごとに目的があり、それに沿って戦うために、基本的に各ミッションに合った戦い方をする必要がある。

とはいえ、すべてのミッションで有効となる戦い方のセオリーのようなものも、もちろん存在する。どのように敵のMSと戦うべきか、その方法をいくつかのポイントに分けてまとめてみたぞ。

POINT1 マップを常に確認するべし

前作『戦慄のブルー』から新しく追加された要素の一つに、画面左下に表示されるレーダーがある。

あまり広い範囲が表示されるわけではないが、自機の周りの情報を知るには十分であり、このレーダーを活用しない手はない。360度すべての方向から敵が襲ってくるこのゲームでは、自機の周りの情報を常にこのレーダーで確認しておく必要がある。大きいレーダーも併用すれば死角はない。



⇨視覚の外からクラッカーが降ってくる

POINT2 敵の背後から攻撃せよ!!

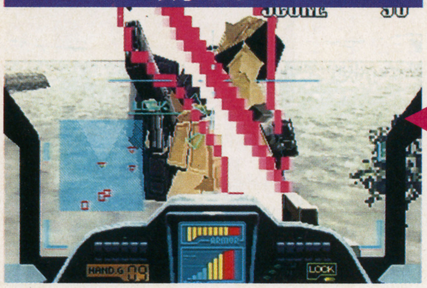
敵の正面から攻撃をしかければこちらの攻撃も当たりやすいが、逆に相手の攻撃を受けてしまう可能性も高い。特に後半に登場する敵は、正面からの攻撃をほとんどかわしてしまうから、正面以外からの攻撃をしかける必要がある。そこで有効なのが、ダッシュやジャンプを駆使し敵の背後に回り込む戦法だ。背後に回れば、無防備の敵を一方的に攻撃できる。

背後から接近し



⇧敵の背後をとったぞ。すぐに接近しないと敵に気付かれてしまうから、急ぐのだ!!

攻撃せよ!!



⇨サーベルで切りつければ大ダメージだ

POINT3 ライフルで止めてサーベルで斬る!!

後半の動きの速い敵に有効なのがこの戦法。ライフルを当てて体勢がくずれたところに急接近してサーベルを当てるのだ。これで敵に大ダメージを与えられるぞ。

ライフルで動きを止め



⇧ライフルを当てると敵は一瞬無防備になる。ここがチャンスだ!!

サーベルで斬る!!



⇧すかさずサーベルで切りつければ敵は避けることができない

POINT4 ミサイルを確実に当てろ!!

ミサイルは、攻撃力が高いが当てにくい武器。これを確実に当てるには、サーベルやライフルで体勢をくずしてから使おう。

ミサイル直撃!!



⇧ミサイルが直撃すると、画面を覆うほどの火花が上がるのだ

機動戦士ガンダム外伝Ⅱ　蒼を受け継ぐ者
敵MSの倒し方から高得点獲得法まで

MISSION1 蒼き運命
敵MSから味方のヘリを守るのだ!!

このミッションでは、敵のMSを全滅させることと、味方のヘリを護衛することが目的である。ただ敵を破壊するだけではクリアできないぞ。

最初のミッションということもあって、それほど強い敵もでてこない。ここでてこずるようでは全面クリアなど程遠いぞ。

敵MSをヘリに近づけさせるな!!

このステージの敵は、ザク5機とザクキャノン1機。どちらも動きが速くないから、苦戦することはないだろう。とはいえ機数が多いために、複数の相手に囲まれるとつらい戦いとなる。レーダーで常に自機の周りを確認し、複数の敵を一度に相手にしないこと。

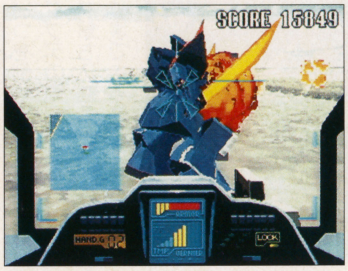
このミッションでは、味方のヘリを守ることも重要な任務だ。敵のMSはヘリよりも自機をねらってくるが、ヘリの護衛をおこたらないように。ヘリをねらう対空車両はもちろん破壊すること。



この黄色いヘリを護衛するのだ

イフリート改のスピードに負けるな

すべての敵MSを倒すと強敵イフリート改が現れる。こいつとの戦いはイベントだから負けることはないが、高得点を得るためにできるだけダメージを与えよう。



動きの速いイフリート改には、常にロックしつつ中間距離からライフルを当てよう



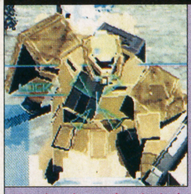
離れていると敵が撃ってくるホーミングミサイル。とてもスピードが速く見てからでは避けられないことも。先読みで避けるのがいい

自機データ　RGM-79　ジム

○移動力		B（ダッシュB）
○ジャンプ力		B
○攻撃力	ライフル	40
	バルカン	1
	サーベル	20
	ハンド・グレネード	25（直撃125）
○装甲		3000

とりたてて特長のない機体。ハンド・グレネードが当てにくい。

MS-06　ザク



ザクを、ザコとあなどると痛い目に会う

○移動力		C
○ジャンプ力		D
○攻撃力	マシンガン	10
	体当たり	100
	ヒートホーク	100
	クラッカー	50（直撃250）
○装甲		450（1機のみ400）

ザクの、体当たりとヒートホークによる攻撃はあなどれない。

MS-06K　ザクキャノン



かっこいいが、ザクの方が強いかも。見かけ倒しか？

○移動力		C
○ジャンプ力		D
○攻撃力	マシンガン	10
	キャノン砲	25（直撃125）
	クラッカー	50（直撃250）
○装甲		450

ザクキャノンは、とにかくキャノン砲とクラッカーに注意すること。これさえ避ければ楽勝だ。

MS-08TX（EXAM）イフリート改



ザク5〜6機分の強さがありそうだ。スピードが速すぎる

○移動力		A（ダッシュS）
○ジャンプ力		A
○攻撃力	胸部グレネード	200
	脚部ミサイルポッド	60
	ホーミングミサイル	100
	ショルダータックル	200
	ヒートサーベル	200
○装甲		2000

遠距離戦にはめっぽう強いから、できるだけ近距離戦に持ち込め。

MISSION2 その名はブルー
味方のヘリを守りながら敵を全滅せよ!!

このミッションも、ミッション1と同様に味方ヘリの護衛と敵MSの全滅が目的となる。とはいえ、ミッション1より攻撃が激しいから、一瞬の油断も許されない。

後続の3機に備えダメージを受けるな!!

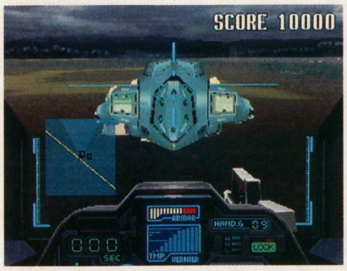
このミッションには、ズゴックE2機とハイ・ゴッグ6機が登場する。ただし、このうちズゴックE1機とハイ・ゴッグ2機は他のMSが全滅した後に登場する。後続の敵にそなえてダメージは最小限に押さえること。

ズゴックEもハイ・ゴッグもこちらの攻撃を防御するから、背後に回って攻撃する。ヘリを狙う対空砲は速攻で破壊だ。

集団で来る!!



ズゴックEとハイ・ゴッグが同時に襲ってくる。逃げるが勝ちだ



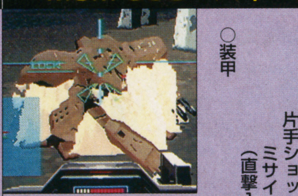
頭から突っ込んでくるズゴックE。この後のクロー攻撃が怖い。いったん離れろ!!

自機データ　RX-79-1　ジム・ブルーディスティニー

○移動力		B（ダッシュB）
○ジャンプ力		B
○旋回		4
○攻撃力	ライフル	50
	バルカン	2
	サーベル	25
	胸部ミサイル	50（直撃250）
○装甲		3400

全体的に性能がアップ。特に胸部ミサイルは使える武器だ。

MSM-03C　ハイ・ゴッグ



ずうたいがでかいくせにやたらとダッシュが速いのが困り者

○移動力		D（ダッシュA）
○ジャンプ力		B
○攻撃力	クロー攻撃	100
	両手ショット	10
	片手ショット	20
	ミサイル	37（直撃187）
○装甲		500

MSM-07E　ズゴックE



なんとこちらの攻撃を側転して避けたりする器用なMSだ

○移動力		B（ダッシュA）
○ジャンプ力		B
○攻撃力	クロー攻撃	100
	両手ショット	20
	片手ショット	40
	ミサイル	37（直撃187）
○装甲	初期配置	700
	後続機	800

ズゴックE、ハイ・ゴッグのどちらも攻撃を防御するのだ。

MISSION3 タイムリミット 制限時間内にコントロール施設を破壊せよ!!

プレイした人はまずここでつまずくだろう。それほどこのミッションは難しい。ミッションの目的は、ミサイル発射のコントロール施設を破壊することだが、制限時間があるためにもたもたしているとタイムオーバーになってしまうのだ。しかも敵はやたらと多い。どうすればクリアできる?

MSや砲台は無視しコントロール施設を壊せ

このミッションに登場するMSはザク12機にグフ3機。とても多いのだが、じつは1機も倒さなくてもクリアできる。とにかくコントロール施設の破壊に全力を費やし、MSや砲台は無視しよう。

また、このミッションには制限時間があるために、コントロール施設をすみやかに破壊する必要がある。全体マップで施設の位置を確認し、ただちにその場所にいって施設を破壊するようにすれば、制限時間内に十分破壊可能だ。



⬆MSをいくら壊してもクリアできない

強敵ダブデを破壊するのだ!!

コントロール施設の一つ、ダブデは強力な砲撃をしてくるから、近づくことすらままならない。こいつを倒すには、一気に接近してダブデの周囲を回りつつミサイルを撃ち込もう。3～4発も撃てば破壊できるはずだ。

ミサイルで攻撃せよ



⬆やたらと強いダブデもミサイルを3～4発も食らわせればこのように破壊できるぞ

激しい砲撃が!!



⬆ダブデの砲撃はとにかく凄い。10秒もしないうちにやられることも

ダブデはここにある



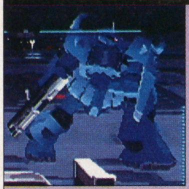
⬆マップでダブデの位置を確認しよう。近づくときは用心すること

自機データ RX-79-1 ジム ブルー・ディスティニー(EXAM)

- ○移動力 B (ダッシュ B)
- ○ジャンプ力 B
- ○旋回 10
- ○攻撃力 ライフル 80 / バルカン 2 / サーベル 30 / 胸部ミサイル 50 (直撃 250)
- ○装甲 3400

300秒しかもたないが、その分性能は普通のブルーより高めになっている。攻撃力の上がったライフルをうまく使いたい。

MS-07Bグフ

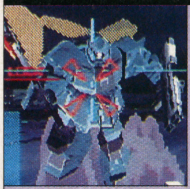


⬆グフはザクの強化版だ。飛び蹴りはかっこいいけど食らうな

- ○移動力 B
- ○ジャンプ力 C
- ○攻撃力 マシンガン 10 / 飛び蹴り 100 / クラッカー 50 (直撃 250)
- ○装甲 500

まともに戦うとかなり強い。こいつと戦うのは、ダブデを倒してからにしたい。攻撃では特に飛び蹴りに要注意だ。

MS-06ザク



⬆ヒートホークを振るうザク。これを避ければ攻撃のチャンス

- ○移動力 C
- ○ジャンプ力 C
- ○攻撃力 マシンガン 10 / ヒートホーク 100 / クラッカー 50 (直撃 250)
- ○装甲 3機が400 / 9機が500

ミッション1のザクとあまり変わらない性能を持っている。装甲の厚さが機体によってちがう。

MISSION4 ジオン掃討作戦 すばやい動きのドム部隊を壊滅せよ!!

このミッションのはじめに、「今回は楽な戦いになると思いますよ」と通信が入るが、実際にプレイすると、それがとんでもない間違いだとわかる。

このミッションに登場するのはドム6機だけだが、ドムはスピード、攻撃力、防御力の3つそろった強敵。どうすれば倒せる?

サーベル⇨ミサイルで一気にケリをつけろ!!

ドムはスピードが速いためになかなか攻撃のチャンスがない。ドムを倒すには、少ないチャンスを最大限に活かすしかない。

そこで有効となるのが、サーベルからミサイルへとつなぐ連続攻撃。サーベルは3回連続で攻撃できるが、スキが大きいので2回で止めてミサイルを当てるのだ。

サーベル⇨ミサイルで大ダメージ!!



⬆サーベルをヒットさせるとドムは大きくのけぞる。ここで3回連続で切るのもよいが、ミサイルを直撃させたほうが与えるダメージが多いのだ

味方のドムをおとりに使う

スキのないドムも、味方のジムを狙っているときは簡単に後ろに回れる。味方のジムのそばにいれば、ジムを狙うドムの背後を取ることもたやすくなるはずだ。

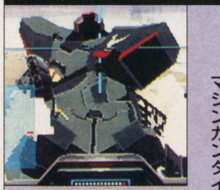
ここは、ジムにおとりになってもらって、ドムのスキを作って攻撃するのが有効だ。とはいえ、ドムにジムを倒されるとこの方法は使えないから、ジムは守ること。

攻撃のチャンス



⬆ジムに気をとられているドム。一気に接近し大ダメージを与えろ!!

MS-09ドム



⬆土煙を上げて迫るドム。このダッシュの速さは驚異的だ

- ○移動力 A (ダッシュ A)
- ○ジャンプ力 C
- ○攻撃力 ジャイアント・バズ 90 / マシンガン 20 / ショルダータックル 100 / ヒート剣 100
- ○装甲 ジャイアント・バズタイプ 600 / マシンガンタイプ 700

ドムの強さは、なんといってもそのスピードにある。常にロックオン状態で、接近戦を挑もう。

機動戦士ガンダム外伝Ⅱ　蒼を受け継ぐ者
敵MSの倒し方から高得点獲得法まで

MISSION5 宿命の対決
EXAM発動!!オーバーヒート前に敵を倒せ!!

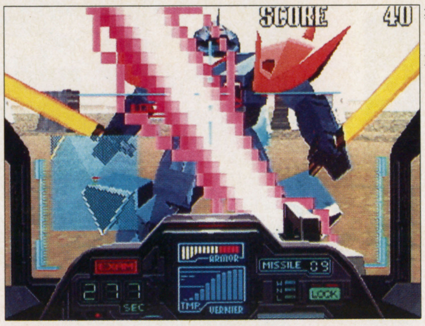
ついにイフリート改と雌雄を決する時がきた。ミッション1より大幅にパワーアップされているから、苦戦は必至だぞ。

多彩な攻撃をどう避けるか

遠距離からの攻撃は横方向ダッシュ、近距離の攻撃はバックダッシュで避け、避けた後に攻撃。

敵の攻撃のスキに攻撃するのだ!!

イフリート改の弱点はその装甲の薄さ。だから、接近してサーベル3段切りや、2段切り～ミサイルなどの強力な攻撃を当てれば勝てる。接近しすぎると、タックル等が避けられないので注意。



⇧スキをついてサーベルで切り込め!!

MS-08TX（EXAM）イフリート改



⇧常にレーダーで動きを確認していないと見失うほど速い

○移動力　A
○ジャンプ力　A（ダッシュA）
○攻撃力
腕部グレネード　200
脚部ミサイルポッド　60
ホーミングミサイル　100
ショルダータックル　200
ヒートサーベル　200
○装甲　3000

装甲以外はミッション1のイフリート改と変わらない。脚部ミサイルポッド攻撃にスキがある。

MS-08TX(EXAM)



⇧イフリート改はグフとドムの中間に位置する機体でありながら、ゲルググを上回る推力を持っている

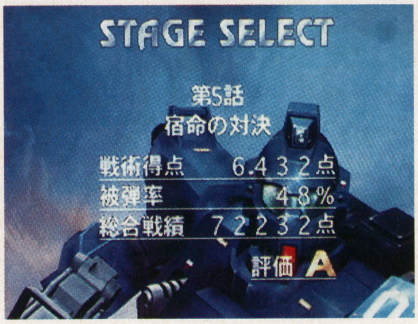
より高い得点をとって高い階級を得るのだ!!

このゲームでは階級というものが用意されており、これによって、次の『Ⅲ』をプレイするときにも影響が出るようだ。どうせなら高い階級をとっておきたいところ。高い階級のとり方を教えるぞ。

得点と階級の関係について

高得点を取れば階級が上がる、というのは想像がつくが、では何点取ればよいのか。これを示したのが左の表である。ここで気をつけてほしいのが、階級を上げるには全ステージで評価B以上を取らなくてはならない、ということである。つまり、苦手なステージが1つでもあってはいけないのだ。

各ステージで
6万点以上……A
6万点未満……B
5万点未満……C
4万点未満……D
3万点未満……E
各ステージを「評価B以上」でクリアすると階級が上がる



⇧やり込めば評価Aも取れるはずだぞ

各ステージごとの高得点獲得法

各ステージで高得点を取るためには、クリアするだけではなく、高得点を意識したプレイが必要だ。各ステージごとの高得点を取るための留意点を挙げておく。

MISSION 1

高得点のポイントは3つ。まず1つはヘリがダメージを受けないようにすること。2つめは味方のジムがやられないようにすること。3つめは、イフリート改にできるだけダメージを与えることだ。



⇧ヘリに敵を近づかせてはいけない。ヘリを守ることも高得点を取る秘訣だ

MISSION 2

ヘリを撃墜されることは減点の対象となるため、ヘリを守らなければならない。そのためには、対空砲を左、右、中央の順にすみやかに破壊すること。マップでヘリの位置を確認しつつ、ヘリを攻撃している砲台を狙おう。

MS以外の敵も積極的に破壊すること（これはどのミッションも同じ）でも、得点を増やせるぞ。

MISSION 3

得点を稼ぐためには、まず速攻でダブデを含むコントロール施設を4つ破壊し、あと1つ壊せばクリアできる状態にする。その後は基地内の固定砲台やミサイル砲台、MSなどをできる限り破壊しよう。制限時間直前で、コントロール施設を破壊してクリアだ。



⇧粘り過ぎてクリアに失敗しては意味がないが、なるべく時間ぎりぎりまで頑張ろう

MISSION 4

スタートと同時にドムをロックし速攻で破壊。時間をかけてもダメージを受けるだけだから短期決戦で。味方のジムは守ること。



⇧バズーカを持ったドムは強い。ライフルを持ったドムよりも優先的に破壊しよう

MISSION 5

高得点のコツは、よけいなダメージを受けないこと。そのためには、近距離から強力な攻撃を当て、時間をかけずにクリアしよう。

ウインタータワーのフロアを総チェック

連続攻略第1回

ENEMY ZERO
エネミー・ゼロ

アドベンチャー **エネミー・ゼロ**
ワープ
SS
12月13日発売予定
6800円
バックアップメモリー対応（34ブロック）
マルチコントローラー対応

ゲーム開始からエレベータが起動するまでのポイントを攻略。途中つまっているヒトはちょっとした見逃しが原因だ。各スポットで必要な行動をチェックしよう。

ウインタータワー1F

ローラの部屋

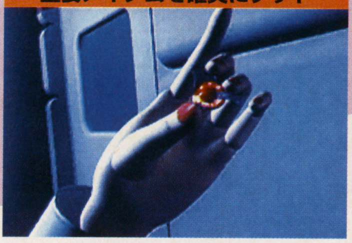
スタート地点となるこの部屋で、早くも重要なアイテムが3点入手できる。3点とも確実にゲットしておかないと、絶対に先に進めないぞ。

アイテムを手に入れたら部屋にあるネットワークシステムを使って、他のクルーとの連絡やウインタータワーのマップの確認などを済ませておこう。

また、地下フロアにはエネミーがいるので、できればマップを参考に地下の見取り図を作っておいたほうがいいぞ。

入手アイテム
- ●VPS
- ●ボイスレコーダー
- ●オリジナルキー

重要アイテムを確実にゲット



⇧エネミーの位置を音で判別するVPS。モチロン絶対に必要なアイテムなのでゲット

セーブ・ロードに必要



⇧セーブ&ロードをするボイスレコーダー。必要なときのみに使おう

ストアルーム

ここですべきことはひとつ。ネットワークシステムを使って、ウインタータワー内のロックをオフにしておくことだ。ここの端末からでないとロックシステムにアクセスできないぞ。

オン・オフの作業はここで



⇧これがウインタータワーのロックシステム。怪しそうなのはすべてオフにしよう

ウインタータワーBF

パーカーの部屋

エネミーの犠牲となったパーカーの部屋は、そのときの惨状のままだ。ここでの入手アイテムは、キンバリーの名と数字の書いてあるメモ。この番号でキンバリーとビデオフォンがつながる。

入手アイテム
- ●キンバリーのビデオフォンのアクセスコード



⇧とりあえずロニーに続いてキンバリーの生存を確認。音声はまだ回復していない

パワールーム

初めてここに来たときには、なんのための部屋なのかもわからないハズ。じつは、エレベータの電源を入れるための部屋なのだ。ここには電源スイッチが5つあって、これを特定の配列にオン、オフさせないとエレベータが動かない。むやみにいじってもどうしようもないので、この配列に関する情報が入手できるまで、ここに行く必要はまったくないぞ。

このゲームでは、こういった配列等に関する情報は必ず手に入るようになっている。これはこの先でも同じこと。ヒントは必ずどこかにあるのだ。



⇧エレベータを起動するための電源スイッチ。配列は知っているハズ





最初の犠牲者!!

⇧⇨惨たらしい死体に息をのむローラ。しかしここに重要アイテムがあるのだ

SS徹底攻略！ エネミー・ゼロ エレベータ起動までを攻略！

ロッカールーム

この部屋には、ローラの名前が書いてあるロッカーがある。ローラの部屋で手に入れたアイテムでカギは開くハズだ。また、ここで銃のエネルギーをチャージすることもできるぞ。

入手アイテム
●カードキー

カードキーの一種を入手



↑ローラの部屋で手に入れたアイテムでロッカーを開けられる。中にはカードキーが

キンバリーの情報

地下のエネミーを倒したら、もう一度キンバリーと連絡を取ろう。するとキンバリーとの回線が回復しているのだ。そこでキンバリーと連絡を取ると、ボードのようなものに何かを書いたものを見せられる。これはエレベータを起動するのに必要なヒントなので内容を忘れないように。

回線が一時的に回復



↑キンバリーがボードに書いた図は覚えておこう。どこで必要かはもうわかるよね

マーカスの部屋

地下のパーカーの部屋へ行ってから1階へ戻ると、通路でVPSが反応する。ここではエネミーと戦闘にならずにムービーイベントが発生し、マーカスの部屋へ入れるようになる。この部屋でようやく、待望の銃を手にすることができるのだ。

ノーマルモードの場合は、エネルギーをチャージしておかないと銃が使用できない。必ずチャージするように。

ついに銃を入手!!



↑部屋の奥のロッカー（？）内にある。ロッカーに入るにはあのアイテムを…

ステアルーム

地下フロアに行くための部屋。入口の扉はあるアイテムで開く。すでに手にしているのでわかるだろう。中に入ると一見突き当たりに見えるが、かまわず前進すると地下フロアへのリフトがあるぞ。

ここでアイテムを使う



↑この装置に合ったカギはすでに持っているハズ。手持ちのアイテムを試そう

これもアイテムのひとつ？



↑ちょっとブキミな絵だが、これも重要なアイテム。銃を手に入れるのに必要なのだ

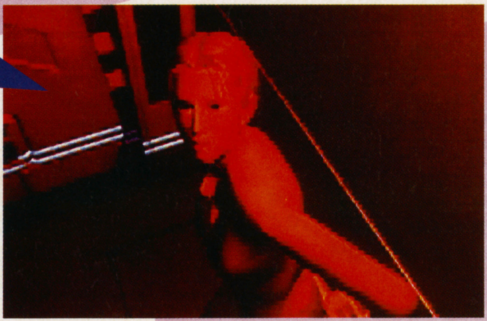
入手アイテム
●マーカスの指
●銃

エレベータ

パワールームで電源を入れたらエレベータが動く。エレベータ前の通路にはエネミーがいるので戦闘になる。エレベータに乗るとあとはムービーイベントになり、イキナリ敵が襲いかかってくるコワ～イCGムービーが見られる。エレベータを脱出したら、通路をひたすらダッシュで逃げるのみだ。

↑いきなりエネミーが襲ってくる。そう簡単には先へ進めないのだ

エネミーの襲撃!!



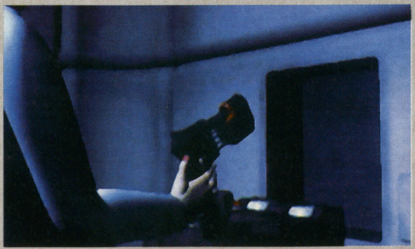
イージーとノーマルの違い

ここでは、ゲーム開始からエレベータ起動までにおける、イージーモードとノーマルモードの違いについて説明しておく。

①ロニーの生死
まず一番の違いがロニーの生死。イージーでは長く生きているが、ノーマルではすぐにエネミーに襲われてしまう。貴重なアドバイスを聞ける回数が少なくなるわけだ。

②ステアルーム
イージーでは、ウインタータワー内のロックがあらかじめすべて解除されている。よって、ステアルームにある端末でロックシステムを解除する必要がなくなっているのだ。

③ガンチャージ
マーカスの部屋でも少し触れたが、ノーマルでは銃を入手したときにエネルギーがチャージされていない。ロッカールームに行ってチャージしなければならないのだ。イージーでは、入手してすぐに使えるぞ。



↑ロッカールーム内のちょっと気になる部分で銃を使ってみよう。こまめなチャージをお勧めするぞ

タイミングが命！ エネミーとの戦い方

戦闘での一番のポイントはひたすら銃撃のタイミング。エネルギーを充填し始めてから発射までのタイミングは左の表を参考にしてつかんでほしい。叫び声と警告音が銃撃のポイントだ。

索敵から銃撃までの行動

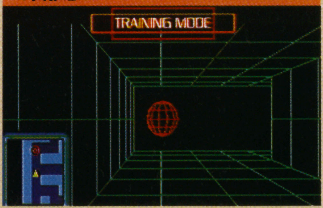
①VPSに反応があるまで移動する
②敵を正面に捉えながら近づく
③敵が接近してくるポイントまで進む
④敵がこちらに気づいたら待機する
⑤敵が叫び声を上げたら銃を構える
⑥そのままエネルギーを充填する
⑦VPSの警告音が鳴ったら銃を発射
⑧敵に銃撃が命中！　戦闘終了

ここまで引きつけて大丈夫



↑確実に倒すにはギリギリまで近づけること。タメてタメて銃を発射しよう

距離感はトレーニングでつかめ



↑レベル1ではエネミーが見える。このモードでしっかり距離感をつかもう



VS、TTモード必勝講座!!

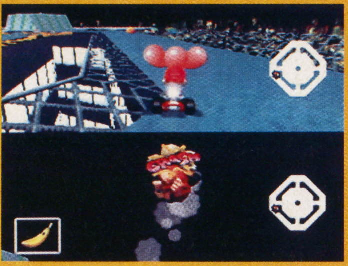
マリオカート64

レース マリオカート64
任天堂
N64 12月14日発売予定
9800円
コントローラパック対応(121ページ)
ツートンカラーコントローラ同梱
同画面対戦可能(4人まで)

マリオカートのもうひとつの楽しみとなるタイムアタックモードとVSバトルモード。今回はこの2つのモードを制覇するためのテクニックを披露する。これさえ読めばキミはVSキング、スピードスターになれること間違いナシ。

VSバトルモードで確実に勝つ方法を完全レクチャー!!

アイテムなどを使って相手の風船を取るVSバトルモード。ここではそのVSバトルで確実に勝つ方法を伝授する。これを読めば対戦相手に嫌われてほど強くなるぞ。でもケンカはしないように。

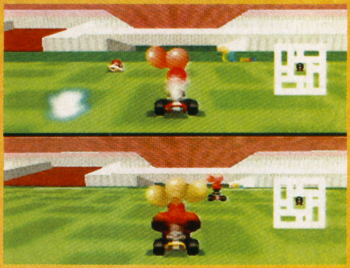


⇧対人でしかプレイすることはできないものの、燃えること間違いなしのモード

POINT 1 バトルモードの概要を徹底マスターせよ!

バトルで勝利するためには、そのルールをしっかりと認識することが必要。今回はその中でも重要となる攻撃について解析する。相手の風船をはずす手段はさまざまなので、その場に見合った攻撃で対応すること。

⇩相手の後ろについている風船をさまざまな方法を使って全部取ると勝ちとなる



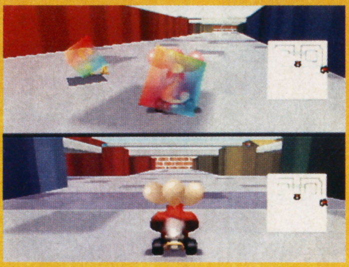
●アイテムを使う

一般的かつ効果的な攻撃方法。登場するアイテムの種類や効果はマリオGPに登場するものと同じなので、そこで覚えておけばすぐに対応することができるぞ。



⇧アイテムはフィールドのまわりに点在しているアイテムボックスで入手できる

⇩ニセモノアイテムボックスは、本物のアイテムボックス群に置くと効果的だ



●フィールドから落とす

敵車を突き飛ばして穴に落とすという、結構不意打ち的な技。穴のあるフィールドのビッグドーナツやまてんろうなどで可能である。



⇧フィールドから落ちても風船はなくなる。不意をついた攻撃として活用したい

●タックルで割る

体当たりによって風船をはずすというこの技は、クッパやワリオといった重量級の車しか使用できない。それも最高速度に達していないと効果が出ないのだ。とはいえ、アイテムなしで攻撃できるのだから、まさしく脅威。VSバトルでは重量級が最強なのではという声も出ているほどだ。



POINT 2 コースは全部で4つ特性を頭に叩き込め!

コースはビッグドーナツ、ブロックとりで、ダブルデッキ、まてんろうの4種類。それぞれ趣向が異なっているので、すべてのフィールドの作りを覚えることが勝利への第一歩である。

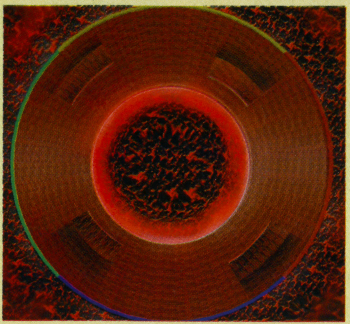


⇧コースによって特徴や効果的な攻撃方法が異なってくる。すべてマスターせよ

マリオカート64 VSモード、タイムアタックモードを徹底追求!!

ビッグドーナツ

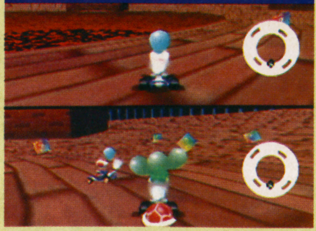
まん中に大きな溶岩の穴が空いているドーナツ形のコース。走行フィールドはすり鉢状のバンクになっているので、ジッとしてるとどんどん内側に動いてしまうぞ。各所に点在する4つの壁は、敵車を待ち伏せしたり、逆に敵車から逃げたりするための重要なポイントとなっている。



●アイテムによって左右される

バンクになっているとはいえ、層のない平坦なフィールドには変わりない。そのため追尾機能のあるあかいこうらなどはどこまでも追いかけていくので、非常に効果的。また、穴周辺を走行している敵車を、壁際で待ち伏せして、突き落とすというテも効果的、というよりかなりヒールな技だ。隠れる場所が少ないので早急にアイテムを使って瞬殺すべし。

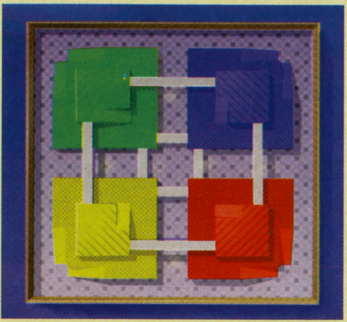
あかいこうらは超強力!!



すべて平坦な道によって構成されているので、あかいこうらは強いぞ

ブロックとりで

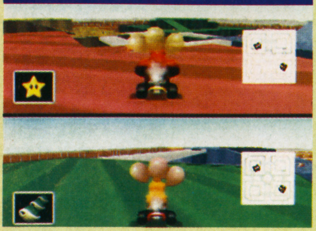
赤、青、黄色、緑のカラフルなブロックによって形成されているコース。それぞれのブロックはビルのように3階建てになっているため、フィールドが非常に広く感じられる。その広さのため敵車の居所を察知するのも難しく、逆にこちらも逃げやすいため、長期戦になることがほとんどだ。



●立体交差がカギ

敵車がどこにいるのかわからなくなるのが特徴であるこのコースでは、それを克服するのが勝利への近道となる。敵車を探すひとつの目安となるのがブロックの色。これである程度、敵車がどこにいるのかが判別できるはずだ。しかし、色で判別するにしても3層構造となっているので難解には違いない。あとは相手の画面を見て背景を確認していくしか手はない。

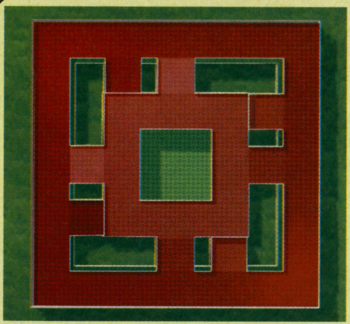
敵車を上下に揺さぶれ



フィールドが広いので迷いやすい。マップとブロックの色で位置確認を

ダブルデッキ

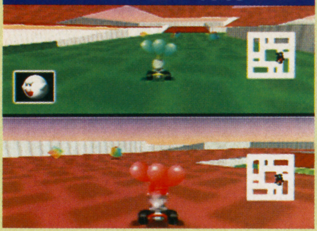
レンガ仕立ての2層構造のコース。4方向から均等に伸びた陸橋で上の階へ進入できるのだが、4方向ともまったく同じ作り、背景をしているのでどこを走行しているのかわかりにくい。また、2階は中央が吹き抜けになっているので、下の階を走行している敵車へ奇襲攻撃を仕掛けることも可能。



●敵の居所を知れ

攻撃するにも避難するにも、ポイントとなるのは立体交差のフィールド。上から突然降りてきて攻撃することもでき、逆に追いかけられたときは上下に敵車をかく乱することもできる。しかし、マップは平面的な位置しか表示しないので、自分が上を走行しているのか、下を走行しているのか判別できなくなる。これは上下の背景を覚えて確認していくしかない。

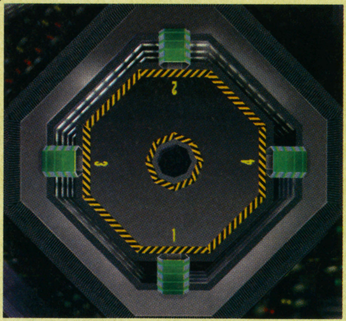
ブロックの色で判別せよ



2層構造なので、自分がどこを走行しているか戸惑いやすいぞ

まてんろう

6角形ビルの屋上コース。中央と外周、その間にある6角形のライン沿いに穴があるのがポイント。敵車の攻撃よりも操作ミスによって穴に落ち、自滅というパターンが多く見受けられるのも特徴的。フィールド自体も狭く、わりと早期決着になりやすい。



●穴多し！ 走行注意!!

このコースはとにかく穴が多いのひと言につきる。コース全体を把握しておかないと、すぐに穴に落ちて、ミスとなってしまうので、何よりもコースの作りを覚えてほしい。しかし、これだけ穴が多いと逆に相手を突き飛ばして落とすという技が効果的となってくる。かわされて自分が落ちないように慎重に突き飛ばしていこう。

少しのミスも許されない

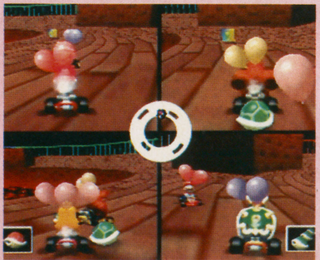


穴に落ちて自滅するパターンがとにかく多い。フィールドを覚えろ

CHECK!

●3人以上の場合は？

3人以上になると画面が4分割されての戦いとなる。2人対戦のときよりも視界が狭くなるぶん、スリルも満点だ。戦いかたのルールなどは2人対戦時とまったく同じである。

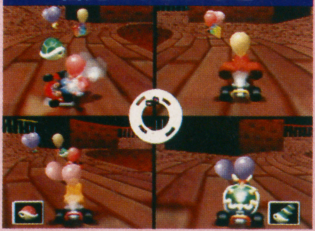


4人同時のごちゃ混ぜバトル。全方向注意しないとすぐにやられるぞ

●先に負けると爆弾カーに

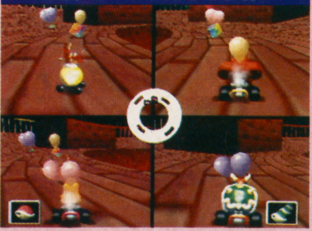
3人以上の対戦だと、先に敗れたプレイヤーは爆弾カーに変身することができる。これで一度だけ誰かに体当たり攻撃をすることができるのだ。日頃、一番恨みを持っているヤツにぶつかってしまえ。

一番先にやられると…



不運にも一番最初にやられてしまっても、そこで終わるわけではない

爆弾カーで反撃開始!!



恨みはらさでおくべきか…といわんばかりに爆弾カーに変身できるぞ

タイムトライアルはドリフトとキノコが最大のカギとなる

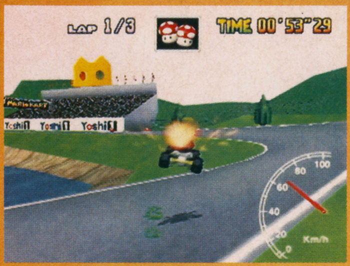
このモードでは最初に持っているキノコ×3をコースのどこで使用するかが大きなポイントとなってくる。また、コーナリング時に速度が落ちず、さらにミニターボが使えるドリフトも重要となるぞ。



ロケットスタートも重要かつ必要な技のひとつ。できるまで何度も練習せよ

POINT 1 3回使えるキノコは直線やショートカットに

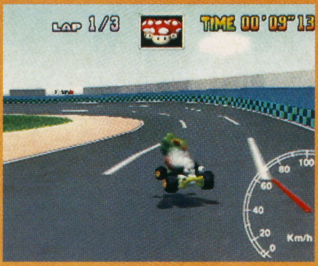
一度のレースで3回使えるキノコは坂道や直線、またコーナーを外したショートカットなど、減速してしまうところに使うのが有効である。コースごとにどこで使うかを決めて、堅実に走行することを心がけよう。



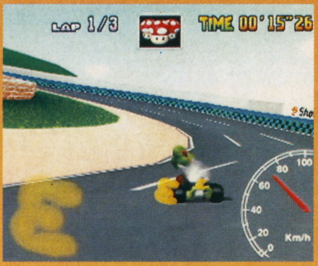
コースを外したショートカットや坂道など、減速してしまうところで使用する

POINT 2 少しのカーブでもドリフトを駆使せよ

ほんの少しのカーブでもドリフトを使うのがタイム短縮のカギ。ドリフトは減速しないうえに、解除時にミニターボが発動されるので、ひとつのコーナーで何度も使うのが効果的だ。



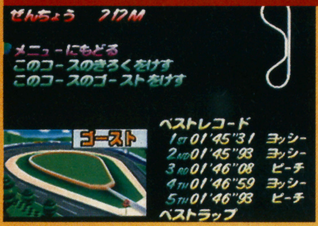
コーナーに入る直前の直線でドリフトを始めるのがベストパターンだ



ドリフトはコーナリング時の減速を抑え、ミニターボも発動できる技

ルイージサーキットを完全攻略だ!!

これが編集部最高記録!!

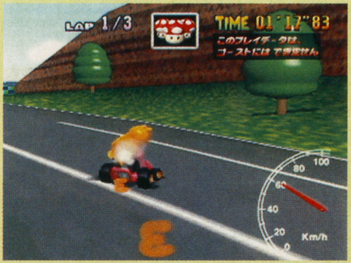


編集部ではこのタイムが限界。スピードの向こう側を目指すのだ!!



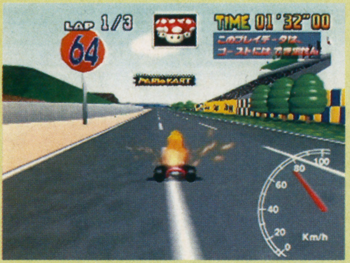
短いコーナーでもドリフトを

トンネルを抜けたあとの緩やかな右カーブは、トンネルを出る寸前でドリフトを開始するとミニターボまで持っていくことができる。トンネルの中、および出たあたりは道幅が非常に狭く、さらにトンネル出口は急な上り坂なので、ドリフト操作が非常に難しい。コースアウトや激突をしないように何度も練習すること。


トンネルの出口近辺でドリフトを開始するのがベスト。道幅が狭いので慎重に

キノコ使用はこの直線で

ここでのキノコポイントはこのコーナー出口の直線である。直線なのでドリフトすることもできず、それによってミニターボも発動できないこの直線は、キノコを使ってタイムを短縮するのが一番の手といえる。他にキノコを使うなら、この先のラップポイントの先にある坂道や、トンネル出口の上り坂などがおススメだ。



キノコは直線で使いタイム短縮。この先の坂道で使うのも非常に効果的

トンネルでもドリフトせよ

トンネルの中は下りの右カーブとなっている。トンネル入口手前でドリフトを開始して、ドリフトしながらトンネルに入るのがセオリーパターン。トンネルの中でミニターボさせ、その後すぐに次の右カーブのためにドリフトを開始する。トンネルの中でのミニターボやドリフトは壁に激突する恐れがあるので、慎重に走行しよう。



トンネルの入り口付近でドリフトを開始して、中でミニターボ発動だ

大カーブでは4回ドリフトだ

ドリフトは解除するとミニターボがかかる。この大きな左カーブではドリフトを何度もかけてミニターボを何回も発動させよう。緩やかなカーブなので、カーブの途中でドリフトを開始させることが可能。これで4回はドリフトできるはずだ。なるべくインを攻めつつドリフトして、ミニターボ時にはコースアウトしないようにハンドル操作していくこと。



この左カーブでは4回ドリフトができる。何回もミニターボを使え



ソウルエッジ

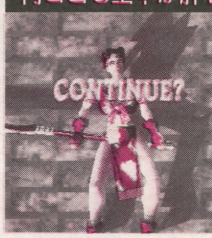
これぞ基本中の基本 勝利を手にするため必ず覚えておこう！

基本、特殊なシステム、全キャラの特殊技を完全網羅。これを知らずして剣を交えることなかれ！

格闘アクション **ソウルエッジ**
ナムコ
PS 12月20日発売予定
5800円（特別限定版9800円）
メモリーカード対応（1ブロック）

ここでは、最初にゲーム中で最低限知っておく必要がある基礎知識を徹底解析していく。また、P54からはガードインパクトや、クリティカルエッジといったこの作品独自のシステムについての説明、P56からは全10キャラの特殊技一覧表を掲載している。さらに、一部のキャラには剣術指南として、対戦時における有効な特殊技をピックアップし、その使い方を詳しく解説しているぞ。

何ごとも基本が肝心

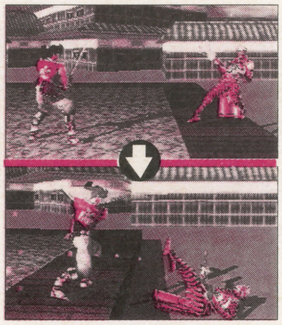


⇧基本を覚えないと何度もこの画面を見るハメになる

少し特殊なリングアウト

この作品では、ほかの3D格闘と同様にリングアウトのシステムが存在するが、少し変わっている。それは自分からリングアウトすることはできない、という点だ。したがって、リングアウトは相手の攻撃を受けた場合のみで、操作ミスなどでは決して起こることはない。リングアウトさせることができるのは、相手をダウンさせることができる攻撃だけに限られている。

もっとも、これには例外もあり、ほとんどの投げ技やクリティカルエッジでは、リングアウトさせることはできないようになっているぞ。



⇨自分からリングアウトすることはできないが、相手の特定の攻撃では落ちる

数多くの攻撃とその防御方法

闘いを繰り広げるうえで基本となる攻撃と防御。ここではそれらの特徴と、その攻撃に対しての防御方法について説明する。なお、武器あり時の基本技は左の表を参照のこと。

上段攻撃

主に横斬りに代表される攻撃。全体的に技の出るまでが早く、防御された場合もスキが少ない技が多い。防御する場合は立ちガードでOK。また、しゃがんでいれば当たらない。

中段攻撃

主に縦斬りに代表される攻撃。全体的に技の出るまでが遅く、技を出したあとのスキが多い技が多い。しゃがみガードができないところが一番の特徴。なお、一部のキャラが持つ特殊中段攻撃と呼ばれる攻撃のみ、しゃがみガードが可能だ。

下段攻撃

しゃがみ状態での攻撃に代表される攻撃。単体で使ってもあまり効果的ではないが、中段攻撃と組み合わせることで生かされる攻撃である。防御する場合は当然しゃがみガード。

投げ技

相手の近くで投げ動作を行うことで可能。投げには通常投げとコマンド投げ、背後投げが存在する。なお、背後投げ以外の投げは、投げられる寸前にAとGを同時に押すことで投げを回避できる。ちなみにしゃがんでいる相手を投げることは不可能。

返し投げ技（当て身）

相手の攻撃を受け止めて、そのまま投げ技へとつなぐ技。一部のキャラのみが使用することが可能。返し投げ技の動作中に返すことのできる技がヒットすると、そのまま返し投げ技を行う。なお、返すことのできる技はキャラにより異なる。

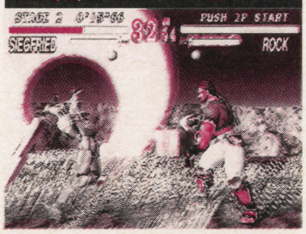
ダウン攻撃

ダウンした相手に対して追い討ちをかける攻撃。大ダウン攻撃と小ダウン攻撃があり、どちらも威力と出るまでの早さが異なる。また、キャラごとに固有のダウン攻撃もある。

ガード不能技

威力が非常に高く、ガードが一切不可能な技。どのキャラも最低1つは持っている。ただし、技が出るまでが非常に遅く、スキが非常に多いため、簡単によけられてしまったり、つぶされたりすることが多い。

出るまでが遅い



⇧威力は強力だが、技が出るまでがあまりにも遅いため使い勝手が悪い

武器あり時の基本技一覧表（全キャラ共通）

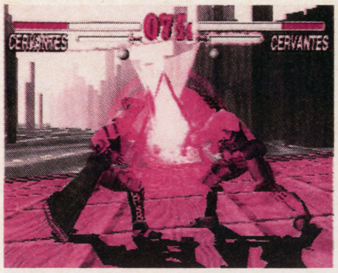
	技	コマンド	攻撃タイプ
通常	立ち横斬り	A	上
	立ち縦斬り	B	中
	立ちキック	K	上
	しゃがみ横斬り	⬇A	下
	しゃがみ縦斬り	⬇B	特殊中段
	しゃがみキック	⬇K	下
	中段キック	⇘K	中
振り返り	立ち振り返り横斬り	背を向けてA	上
	立ち振り返り縦斬り	背を向けてB	中
	立ち振り返りキック	背を向けてK	上
	しゃがみ振り返り横斬り	背を向けて⬇A	下
	しゃがみ振り返り縦斬り	背を向けて⬇B	特殊中段
	しゃがみ振り返りキック	背を向けて⬇K	下
避け	奥避け横斬り	⇩⇧A	中
	奥避け縦斬り	⇩⇧B	中
	奥避けキック攻撃	⇩⇧K	下
	奥避け特殊横斬り	⇩⇧⇘A	中
	奥避け特殊縦斬り	⇩⇧⇘B	中
	手前避け横斬り	⇩⇩A	中
	手前避け縦斬り	⇩⇩B	中
	手前避けキック攻撃	⇩⇩K	下
	手前避け特殊横斬り	⇩⇩⇘A	中
	手前避け特殊縦斬り	⇩⇩⇘B	中
投げ	投げ1	接近してA+G	投げ
	投げ2	接近してB+G	投げ
	背後投げ	背後から接近してA+GかB+G	投げ
鍔迫り合い	鍔迫り合い横斬り	鍔迫り合い中A連打	上
	鍔迫り合い縦斬り	鍔迫り合い中B連打	中
	鍔迫り合いキック	鍔迫り合い中K連打	下
ジャンプ	小ジャンプ早出し武器攻撃	小ジャンプと同時にAかB	中
	小ジャンプ遅出し武器攻撃	小ジャンプ中にAかB	中
	小ジャンプ早出しキック攻撃	小ジャンプと同時にK	中
	小ジャンプ遅出しキック攻撃	小ジャンプ中にK	中
	大ジャンプ早出し武器攻撃	大ジャンプと同時にAかB	中
	大ジャンプ遅出し武器攻撃	大ジャンプ中にAかB	中
	大ジャンプ早出しキック攻撃	大ジャンプと同時にK	特殊中段
	大ジャンプ遅出しキック攻撃	大ジャンプ中にK	中
ダウン	小ダウン攻撃	⇧AかB	ダウン
	大ダウン攻撃	⬆AかB	ダウン

※表、文中のアルファベットはA：横斬り（初期設定で□）、B：縦斬り（初期設定で△）、K：キック（初期設定で○）、G：ガード（初期設定で×）を示している。コマンド部分の矢印は、⇨は短く、➡は長く入力することを示し、+は同時押しを示す。なお、コマンドはすべてキャラが右向きの場合のもの。

システムを徹底解析 これらを理解すれば さらに勝率アップ！

ここからはゲームをするうえで、非常に重要なポイントとなる独自のシステムについて、詳しく解説していく。特に、避け、起き上がり、ガードインパクト、クリティカルエッジといったシステムを理解することは、闘ううえでほぼ必須事項となるので確実にマスターしておきたい。

これらを完全に使いこなすことができるようになれば、大幅な実力アップが望めるぞ。そのほかのシステムも、一見複雑に思われるためか、ついついないがしろにされがちだが、理解してしまえば、対COM戦でも対人戦でもより勝率がアップすることはもちろん、今まで以上にゲームを楽しむことができる。



⇧めったに発生しない鍔迫り合い。内容はほとんどジャンケンといってもいい



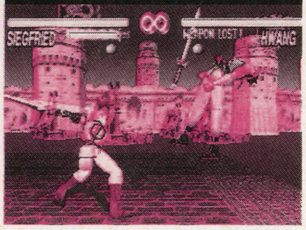
⇧ゲーム中で非常に重要なポイントとなる避け。相手の攻撃を避けつつ攻撃可能

闘いのカギを握る重要な武器ゲージ

武器攻撃は相手にガードさせることで、相手の武器にダメージを与えることができ、相手の武器ゲージを減らせる。この攻撃はキャラごとに技の威力が異なり、中でもジークフリートは攻撃力が高い。また、武器ゲージは自分がクリティカルエッジを出した場合も減ってしまう。

このゲージが0になると武器が弾き飛ばされたうえ、ダウンしてしまい素手による攻撃しかできなくなる。ちなみに、ソフィーティアとセルバンテスの2人は、ほかのキャラと比べて武器ゲージの減りが少ない。武器ゲージは次のラウンド開始時に5割程度、武器を弾き飛ばされた場合は7割程度回復する。

武器を失ってしまう



⇧武器ゲージがなくなってしまううえにダウン状態になってしまう

技	コマンド	攻撃タイプ
ジャブ	A	上
ジャブ&フック	A、A	上、上
ジャブ&トーキック	A、K	上、中
パンチコンボ	A、A、A	上、上、上
ボディーフック	⇨➡A	中
アッパー	B	中
ダブルアッパー	B、B	中、中
アッパー&フック	B、A	中、中
エルボースマッシュ	⇩B	中
ダブルナックル	⇨➡B	上
ハイキック	K	上
ダブルキック	K、K	上、上
サイドキック	⇦K	中
スマッシュ&フック	⬇B、A	中、中
スライディングキック	走ってK	下
スピンキック	A+K	中
リバーススピンキック	背を向けてA+K	上

武器なし時の特殊攻撃一覧表（全キャラ共通）

※武器がなくなっても基本技はすべて同じ。ただし、武器がないためリーチが非常に短くなってしまう。

特殊技が変化

武器を弾き飛ばされると素手で攻撃することになるのは前述したが、その場合、そのキャラが持つ特殊技が一切使用不可能になる。しかもなぜか、キック系の特殊技までが使用できなくなるのだ。そのため、武器がないときは左の表のように、全キャラが共通の特殊技で闘うぞ。

素手の不利な点としては、リーチが非常に短くなってしまううえ、攻撃力も低くなることと、相手の武器攻撃をガードしただけで体力を削られてしまうこと。こういった点からも、武器を弾き飛ばされないように常にゲージに気を配ろう。

ガードしても削られる


⇧削られてしまうためガードしても安心できない

リーチが短くなる



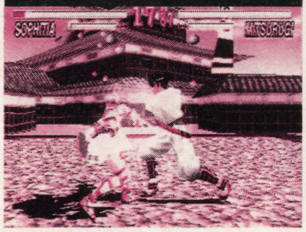
⇧武器がないために極端にリーチが短くなるぞ

読み合いに勝て！攻撃をかわす避け

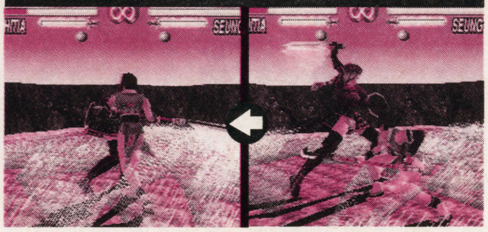
避けには、手前避けと奥避けの2種類がある。避けは縦斬り系の攻撃と、キック系の攻撃の一部を避けることができる。しかも避けと同時に攻撃をすることで、避けつつ攻撃することも可能である。しかし、避けも万能ではなく、横斬り系の技とキック系の回し蹴りなどは、避けにくくなっている。しかも、避けの途中に攻撃を受けると、通常よりも高いダメージを受けることになる。

避けを使って攻撃をかわせるようになれば、相手のスキをついて攻撃をすることが可能。なおかつ、ガードのように武器ゲージが減ることもないので有利に戦いを進められるぞ。

避けられない攻撃も


⇧ただし、横斬り系の技は避けられないため、安易な避けは危険だ

避けつつ相手を攻撃することも可能


⇧相手の縦斬り系の攻撃を避けでかわして、そのまま攻撃する。攻撃と防御が一体になった非常に有効な戦法だ

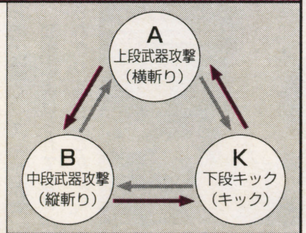
基本はジャンケン鍔迫り合い

主に、相手と自分の同系統の攻撃がぶつかり合った場合、鍔迫り合いが発生する。この状態になったらA、B、Kのうちのいずれかを連打。すると、そのボタンに対応した攻撃が出る。なお、複数のボタンを押した場合は、一番多く押したボタンの攻撃が優先されるぞ。この場合の勝敗判定は左の相関図のようになっており、ジャンケンと同じ三すくみの関係になっている。お互いがAかBの同じボタンを押し合うと武器を弾き合い、Kを押し合った場合は相打ちになる。

鍔迫り合いは、読みと運がものをいうので、対人戦の場合は相手のクセを見抜いて攻撃を選ぼう。なお、Gを連打していたり、何も押さないと何の行動も起こさないと判断されて、一方的に攻撃を受けるハメになる。

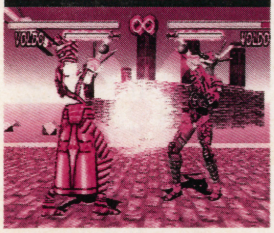
鍔迫り合いの相関図

両方が同じ攻撃を出した場合、武器攻撃だとはじき合って引き分け、キックだと相打ちになる。



←＝勝つ ←＝負ける

同じ攻撃は引き分け

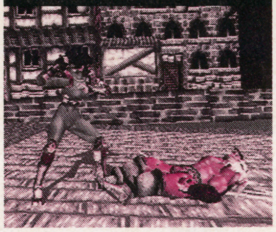

⇧武器どうしの場合はお互いが一時的に硬直してしまうのだ

※表、文中のアルファベットはA：横斬り（初期設定で□）、B：縦斬り（初期設定で△）、K：キック（初期設定で○）、G：ガード（初期設定で×）を示している。コマンド部分の矢印は、⇨は短く、➡は長く入力することを示し、+は同時押し、★はクリティカルエッジを示す。なお、コマンドはすべてキャラが右向きの場合のもの。

不利な状況から脱出 起き上がり

相手の攻撃を受けてダウンしてしまうと、ダウン攻撃の危険にさらされることになる。これを避けるために起き上がりを工夫する必要がある。
ダウン中に押した方向キーによって、起き上がり時には前転、後転、横転などの行動がとれる。これらをうまく活用して、相手のダウン攻撃を避けよう。また、Gを連打することで通常時よりも早く起き上がれる。

すばやく起き上がれ


⬆もたもたしているとダウン攻撃でダメージを受けてしまうぞ

起き上がり攻撃

起き上がり時に攻撃ボタンを押すことで、起き上がり攻撃を出すことができる。これは左の表のように、非常に種類が豊富なので多彩な行動をとることができる。これをうまく活用すれば、起き上がり時の攻防を有利に運ぶことができる。ちなみに、起き上がり中は無敵だが、回転中や起き上がり攻撃時は無敵ではないので、むやみに相手の近くで起き上がるのは控えること。

多種多様な行動が可能


⬆起き上がり攻撃を使えば不利な状況から一気に脱出することも可能だ

起き上がり攻撃一覧表（全キャラ共通）

技	コマンド	攻撃タイプ
仰向けその場起き上がり武器攻撃	AかB	中
仰向けその場起き上がりキック	K	下
仰向け前転起き上がり武器攻撃	前転中にAかB	中
仰向け前転起き上がりキック	前転中にK	下
仰向け後転起き上がり武器攻撃	後転中にAかB	中
仰向け後転起き上がりキック	後転中にK	下
仰向け振り返りその場起き上がり武器攻撃	AかB	中
仰向け振り返りその場起き上がりキック	K	下
仰向け振り返り前転起き上がり武器攻撃	前転中にAかB	中
仰向け振り返り前転起き上がりキック	前転中にK	下
仰向け振り返り後転起き上がり武器攻撃	後転中にAかB	中
仰向け振り返り後転起き上がりキック	後転中にK	下
うつぶせその場起き上がり武器攻撃	AかB	中
うつぶせその場起き上がりキック	K	下
うつぶせ前転起き上がり武器攻撃	前転中にAかB	中
うつぶせ前転起き上がりキック	前転中にK	下
うつぶせ後転起き上がり武器攻撃	後転中にAかB	中
うつぶせ後転起き上がりキック	後転中にK	下
うつぶせ振り返りその場起き上がり武器攻撃	AかB	中
うつぶせ振り返りその場起き上がりキック	K	下
うつぶせ振り返り前転起き上がり武器攻撃	前転中にAかB	中
うつぶせ振り返り前転起き上がりキック	前転中にK	下
うつぶせ振り返り後転起き上がり武器攻撃	後転中にAかB	中
うつぶせ振り返り後転起き上がりキック	後転中にK	下

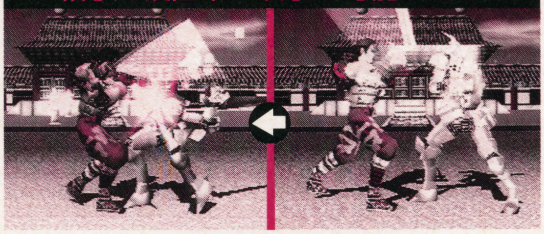
防御から攻撃へ ガードインパクト

⇨+Gで行えるガードインパクトの動作中に相手の攻撃がヒットすれば、相手の武器攻撃をはね返せる。また、このとき相手側は動くことができず、自分だけが一方的に攻撃することができる。しかも、ガードインパクトで攻撃をガードした場合は、武器ゲージは減らない。
とはいえ、いいことずくめではなく、キック系の攻撃などはガードインパクトはできない。また、失敗すると大きなスキができるので、考えなしに使うと逆に不利な状況を作ってしまうことになる。

失敗するとスキだらけ


⬆失敗すると相手に絶好の攻撃チャンスを与えてしまう。使いどころが肝心

相手の硬直中に攻撃が可能になる


⬆成功すれば相手はしばらく硬直して動けなくなるので、このスキに出の早い技で反撃をしよう。接近して投げるのも効果的だ

一発逆転も可能 クリティカルエッジ

A+B+Kで発生するクリティカルエッジは、最初の一撃がヒットすればそのあとは連続で攻撃が決まる。また、クリティカルエッジが決まって攻撃中に、追加コマンドを入力することで、さらに連続して攻撃を決めることができる。追加コマンドまで入れれば、半分程度の体力を減らすことが可能だ。追加コマンドについては、各キャラごとの特殊技一覧表を参照のこと。
このように便利なクリティカルエッジだが、出るまでが遅く、見てからでも十分ガードが間に合うという点や、武器ゲージの3分の1を消費してしまうなどの欠点がある。

追加コマンドを入力すればさらに連続して攻撃がヒット


⬆クリティカルエッジが決まって、連続して技がヒットしているあいだに追加コマンドを入力しよう。コマンド入力が成功すればさらに連続して攻撃が決まり、大ダメージを与えることができる

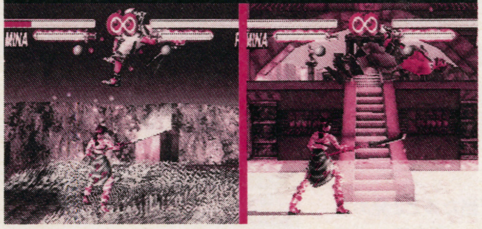
覚えてソンなし カウンター

基本的に、相手の技の出がかりに攻撃を与えることをカウンターという。詳しくは左の表を参照のこと。これによって相手に与えるダメージが変化するだけでなく、ダウン時間が長くなったり、相手が高く浮き上がったりする。また、技によってはカウンターでヒットすると、ヒット数が変化する技も存在する。
なお、左の表中の弱攻撃とは相手にヒットさせてもダウンしない攻撃で、強攻撃は相手にヒットさせれば必ずダウンをさせられる攻撃のこと。

カウンターになる条件一覧表

種類	（条件）
通常カウンター	（相手の技の出がかりに弱攻撃）
通常カウンター	（相手の技の出がかりに強攻撃）
通常カウンター	（相手の硬直中に弱攻撃）
通常カウンター	（相手の硬直中に強攻撃）
避けカウンター	（相手の避け途中に攻撃）
背後カウンター	（相手の背後から攻撃）
空中カウンター	（ジャンプ中の相手に攻撃）

同じ技でもこれだけ浮きが違う


⬆通常カウンターでダウンする技を決めた場合。同じ技でもカウンターヒットすればダメージと浮く高さがこれだけ違う

技名	コマンド	攻撃タイプ
弾刺(ハジキザシ)	⇦K	中
弾割(ハジキワリ)	⇦K、B	中、中
稲穂巻(イナホマキ)	⇩K	下
稲穂刈(イナホガリ)	⇩K、B	下、中
刈(カリ)	立ち上がり中A	特殊中段
刈旋(カリツムジ)	立ち上がり中A、⇩A	特殊中段、下
刈神楽(カリカグラ)	立ち上がり中A、B	特殊中段、中
節穴(フシアナ)	立ち上がり中B	特殊中段
膝鐘(ヒザガネ)	立ち上がり中K	中
朧神楽(オボロカグラ)	A+B	中、中
炎吠(ホムラボエ)	⇨➡A+B	中
差踏(サシフミ)	⇩⬂⇨	特殊移動
差踏刈(サシフミガリ)	⇩⬂⇨A	特殊中段
差踏刈旋(サシフミカリツムジ)	⇩⬂⇨A、⇩A	特殊中段、下
差踏刈神楽(サシフミカリカグラ)	⇩⬂⇨A、B	特殊中段、中
差踏節穴(サシフミフシアナ)	⇩⬂⇨B	特殊中段
差踏膝鐘(サシフミヒザガネ)	⇩⬂⇨K	中
滑リ淡雪(スベリアワユキ)	走ってK	下
殺メ時雨(アヤメシグレ)	A+G	投げ
離レ是藤(ハナレコレフジ)	B+G	投げ
榊ノ餞(サカキノハナムケ)	背後からA+GかB+G	投げ
八卦ノ鎬(ハッケノシノギ)	⇦A+G	返し投げ技
六道ノ捌(リクドウノサバキ)	⇦A+G	返し投げ技
畦縫(アゼヌイ)	⬂B	ダウン攻撃
茜ノ暮六(アカネノクレムツ)	⇨⬂⇩⬃⇦B	ガード不能
★三途ノ渡(サンズノワタシ)	A+B+K、⇦⬃⇩⬂⇨B+K	中
★黄泉ノ連(ヨミノミチヅレ)	A+B+K、⇦⬃⇩⬂⇨A+K	中

剣術指南

どんな間合いでも戦えるが、いちばん強さを発揮できるのは近距離。下段攻撃の稲穂刈や双掛、拝摺からの投げなどで攻めたて、ガードインパクトから膝鐘につなぎ空中コンボをねらっていく。空中コンボは巴掛を、カウンターヒットなら弾割が決めやすいぞ。中、遠距離でメインとなる技は、風穴と綴旋。特に風穴は技の出が早いので、相手が技を出そうとしたところにカウンターでヒットさせやすい。しかし、どちらも空振りしてしまうと大きなスキができるので必ず当てること。

MITSURUGI

スキのない連続技で相手をほんろう

ほかのキャラよりも技は少ないが、双掛や拝摺などのスキが少なく、豪快な技がそろっている。近距離戦をメインに、中段と下段を使い分けて攻撃していこう。



御剣平四郎

御剣平四郎・特殊技一覧表

技名	コマンド	攻撃タイプ
掛(カケ)	A	上
双掛(ナラビガケ)	A、A	上、上
巴掛(トモエガケ)	A、A、A	上、上、上
掛旋(カケツムジ)	A、A、⇩A	上、上、下
掛神楽(カケカグラ)	A、A、B	上、上、中
綴(トジ)	⇨A	上
綴旋(トジツムジ)	⇨A、⇩A	上、下
綴神楽(トジカグラ)	⇨A、B	上、中
散黄金(チリコガネ)	⬂A	中
残雪(ノコリユキ)	⇩A	下
贄払(ニエバライ)	⇦A	上
脛旋(スネツムジ)	⬃A	下
拝(オガミ)	B	中
拝摺(オガミズリ)	B、B	中、中
拝巻(オガミマキ)	B、B、A	中、中、上
巻旋(マキツムジ)	B、B、A、⇩A	中、中、上、下
巻神楽(マキカグラ)	B、B、A、B	中、中、上、中
風穴(カザアナ)	⇨B	中
天囃子(アマバヤシ)	⬂B	中
燻(イブシ)	⇩B	特殊中段
贄掠(ニエガスリ)	⇦B	中
空神楽(ウツロカグラ)	⇨➡B	中
蹴(ケリ)	K	上
面割(ツラワリ)	⇨K	中
横蹴(ヨコゲリ)	⬂K	中

技名	コマンド	攻撃タイプ
連尖撃(レンセンゲキ)	⇨B、B	中、中
尖纏糸(センテンシ)	⇨B、A	中、中
潜牙連尖撃(センガレンセンゲキ)	⇨B、⇩A	中、下
進断撃(シンダンゲキ)	⇦B	中
断撃伐採儀(ダンゲキバッサイギ)	⇦B、⇩A+B	中、中
揚撃(ヨウゲキ)	⬂B	中
翔砲撃(ショウホウゲキ)	⇩B	特殊中段
側面蹴(ソクメンシュウ)	K	上
踵落蹴(ショウラクシュウ)	⇨K	中
腹突蹴(フクトツシュウ)	⬂K	中
掃蹴(ソウシュウ)	⇩K	下
鉤爪蹴(コウソウシュウ)	⇦K	上
滑面蹴(カツメンシュウ)	⬃K	下
舞葉蹴(ブヨウシュウ)	⇦⇨K	上
回天蹴(カイテンシュウ)	⇨➡K	中
回天跳蹴(カイテンチョウシュウ)	⇨➡K、K	中、中
回天跳撃蹴(カイテンチョウゲキシュウ)	⇨➡K、K、K	中、中、中
牙震撃(ガシンゲキ)	立ち上がり中A	中
翔撃(ショウゲキ)	立ち上がり中B	特殊中段
顎砕蹴(ガクサイシュウ)	立ち上がり中K	中
潜身蹴(センシンシュウ)	走ってK	下
旋陣粉砕儀(センジンフンサイギ)	A+B	中
旋陣烈纏糸(センジンレツテンシ)	A+B、⇨A	中、上
旋陣斬馬撃(センジンザンバゲキ)	A+B、⇨A、B	中、上、中
重旋陣(ジュウセンジン)	A+B、A+B	中、中
旋風光翼儀(センプウコウヨクギ)	⇧A+B	中
円舞刀蹴(エンブトウシュウ)	B+K	中
天舞跳輪儀(テンブチョウリンギ)	⬃B+K	中
跳転腿(チョウテンタイ)	A+G	投げ
柄首刈落(ヘイシュガイラク)	B+G	投げ
脱肩倒(ダッケントウ)	背後からA+GかB+G	投げ
岩砕蹴(ガンサイシュウ)	⬂K	ダウン攻撃
成式揚身伐採儀(ソンシキヨウシンバッサイギ)	⬃A+B	ガード不能
★成式奥義連弾儀(ソンシキオウギレンダンギ)	A+B+K、⇦⇦A+B	中

剣術指南

柄撃蹴はスキがないうえ、1発めが当たると2発めも必ずヒットし、ダウンを奪える。また、空中コンボにも使えるので、この技を起点に攻撃を組み立てよう。

SEUNG

リーチが長く出の速い技で攻め込め

武器のリーチが非常に長く、出が速い技を多く持つ。また、技のバリエーションも豊富で近、中距離ともにそつなく戦えるぞ。初心者におすすめのキャラだ。



成 美那

成 美那・特殊技一覧表

技名	コマンド	攻撃タイプ
刀撃(トウゲキ)	A	上
連牙撃(レンガゲキ)	A、A	上、上
刀撃蹴(トウゲキシュウ)	A、K	上、上
連牙疾風刃(レンガシップウジン)	A、A、A	上、上、上
連牙疾風脚(レンガシップウキャク)	A、A、A、K	上、上、上、中
連牙地掃脚(レンガチソウキャク)	A、A、A、⇩K	上、上、上、下
連牙揚風刃(レンガヨウフウジン)	A、A、B	上、上、中
連牙転脚(レンガテンキャク)	A、A、K	上、上、上
刀柄連撃(トウヘイレンゲキ)	A、⇨A	上、上
背転柄撃(ハイテンヘイゲキ)	A、⇨A、A	上、上、上
背転柄撃蹴(ハイテンヘイゲキシュウ)	A、⇨A、A、K	上、上、上、中
背転柄撃掃蹴(ハイテンヘイゲキソウシュウ)	A、⇨A、A、⇩K	上、上、上、下
速柄撃(ソクヘイゲキ)	⇨A	中
柄撃蹴(ヘイゲキシュウ)	⇨A、K	中、上
纏糸斬撃(テンシザンゲキ)	⬂A	中
掃撃(ソウゲキ)	⇩A	下
影踏刃(エイトウジン)	⬃A	下
断撃(ダンゲキ)	B	中
断襲刃(ダンシュウジン)	B、B	中、中
背転断襲刃(ハイテンダンシュウジン)	B、B、B	中、中、中
潜牙断襲刃(センガダンシュウジン)	B、B、⇩A	中、中、下
烈纏糸(レツテンシ)	B、A	中、上
滅纏糸(メツテンシ)	B、⇩A	中、下
断撃蹴(ダンゲキシュウ)	B、K	中、上
尖撃(センゲキ)	⇨B	中

※表、文中のアルファベットはA：横斬り（初期設定で□）、B：縦斬り（初期設定で△）、K：キック（初期設定で○）、G：ガード（初期設定で×）を示している。コマンド部分の矢印は、⇨は短く、➡は長く入力することを示し、+は同時押し、★はクリティカルエッジを示す。なお、コマンドはすべてキャラが右向きの場合のもの。

技　名	コマンド	攻撃タイプ
断誅(ダンチュウ)	B、K	中、上
影紙縒(カゲコヨリ)	⇨B	中
揚羽(アゲハ)	⬂B	中
無風(ナギ)	⇩B	特殊中段
鉄砲駆(テッポウガケ)	⇨➡B	中
誅(チュウ)	K	上
連誅(レンチュウ)	K、K	上、上
三連誅(サンレンチュウ)	K、K、K	上、上、上
水面誅(スイメンチュウ)	K、K、⇩K	上、上、下
誅滅(チュウメツ)	K、K、A	上、上、上
疾殺(シッサツ)	⬂K	中
疾空殺(シックウサツ)	⬂K、K	中、中
疾空滅殺(シックウメッサツ)	⬂K、K、K	中、中、中
天誅(テンチュウ)	⇨K	中
喝誅(カッチュウ)	⇦K	上
潜針誅(センシンチュウ)	⇩K	下
撃誅(ゲキチュウ)	⇩K、K	下、中
魔蠍破(マカツハ)	⇨➡K	上
風車(カザグルマ)	⇩⬂⇨	特殊移動
疾風車(ハヤテグルマ)	⇩⬂⇨B	中
竜巻車(タツマキグルマ)	⇩⬂⇨B、K	中、上
鎌尾(カマノオ)	⇩⬂⇨K	下
蛍(ホタル)	立ち上がり中A	特殊中段
闇撫(ヤミナデ)	立ち上がり中B	特殊中段
闇縛(ヤミシバリ)	立ち上がり中B、B	特殊中段、中
鉢割(ハチワリ)	立ち上がり中K	中
滑誅(カッチュウ)	走ってK	下
地旋誅(チセンチュウ)	A+K	特殊中段
裏天誅(ウラテンチュウ)	B+K	中
笹火宙(ササビガエリ)	⇨➡A+B	特殊移動
卒塔婆返(ソトバガエシ)	A+G	投げ
送火(オクリビ)	B+G	投げ
釣瓶落(ツルベオトシ)	背後からA+GかB+G	投げ
崖渡(ガケワタリ)	⇩⬃⇦B+G	投げ
搦倒(カラメタオシ)	⇦A+G	返し投げ技
魔灼蹴(マヤカシゲリ)	⇦A+G	返し投げ技
霧笹火(ムササビ)	⬂K	ダウン攻撃
封魔龍炎剣(フウマリュウエンケン)	⇨⬂⇩⬃⇦B	ガード不能
★封魔百鬼断(フウマヒャッキダン)	A+B+K、⇩⇧B+K	中

すばやい動きで闘いのペースを握れ

リーチは短いが、忍者らしくすばやい動きを生かした連係で、相手に反撃されないように攻めていける。使いやすいキック系の技をメインに攻撃していこう。



タキ

タキ・特殊技一覧表

技　名	コマンド	攻撃タイプ
裂抜(サキヌキ)	A	上
裂組(サキグミ)	A、A	上、上
組討伐(クミトウバツ)	A、A、A	上、上、上
断変(タチガワリ)	A、A、B	上、上、中
忍変(シノビガワリ)	A、A、⇩K	上、上、下
乱破(ラッパ)	A、B	上、中
組乱破(クミラッパ)	A、B、K	上、中、上
烈誅(レッチュウ)	A、K	上、上
烈(レツ)	⇨A	上
苛烈(カレツ)	⇨A、B	上、中
迅烈(ジンレツ)	⇨A、B、B	上、中、中
惨烈(ザンレツ)	⇨A、B、B、B	上、中、中、中
一文字(イチモンジ)	⬂A	中
幽(カスカ)	⇩A	下
忍蔦(シノビヅタ)	⬃A	下
逆手返(サカテガエシ)	⇨➡A	上
断抜(タチヌキ)	B	中
断組(タチグミ)	B、B	中、中
組征伐(クミセイバツ)	B、B、B	中、中、中
裂変(サキガワリ)	B、B、A	中、中、上
組誅伐(クミチュウバツ)	B、B、A、K	中、中、上、上
十字(ジュウジ)	B、A	中、上
十字組(ジュウジグミ)	B、A、K	中、上、上
十字架(ジュウジガケ)	B、A、⇨K	中、上、中
忍十字(シノビジュウジ)	B、A、⇩K	中、上、下

技　名	コマンド	攻撃タイプ
炎牙(エンガ)	B、B、B	中、中、中
転鱗(テンリン)	B、A	中、上
揚風(ヨウフウ)	B、K	中、中
騎哭(キコク)	⇨B	上
双哭(ソウコク)	⇨B、B	上、中
鬼門(キモン)	⬂B	中
序車(ジョシャ)	⇦B	中
破車(ハシャ)	⇦B、B	中、中
急車(キュウシャ)	⇦B、B、B	中、中、中
転滅(テンメツ)	⇩B	特殊中段
磊落(ライラク)	⬃B	中
虚襲(キョシュウ)	⬃B、A	(中キャンセル) 下
激砲(ゲキホウ)	⇨➡B	中
風蹴(フウシュウ)	K	上
連風(レンフウ)	K、K	上、中
砂塵(サジン)	K、⇩K	上、下
砂煙(サエン)	K、⇩A	上、下
迫風(ハクフウ)	⇨K	中
空蹴(クウシュウ)	⬂K	中
掃風(ソウフウ)	⇩K	下
疾風(シップウ)	⇨➡K	上
裂尾(レツビ)	⇩⬂⇨B	中
転紗(テンシャ)	⇩⬃⇦	特殊移動
背針(ハイシン)	⇩⬃⇦B	中
爆針(バクシン)	⇩⬃⇦B、⇦B	中、上
惨破(ザンパ)	立ち上がり中A	特殊中段
滅刺(メッシ)	立ち上がり中B	特殊中段
噴炎(フンエン)	立ち上がり中K	中
迅顎(ジンガク)	走ってK	下
閃滅(センメツ)	A+B	中、中
轟沈(ゴウチン)	A+G	投げ
捻縛(ネンバク)	B+G	投げ
背落(ハイラク)	背後からA+GかB+G	投げ
化蹴(カシュウ)	⇦A+G	返し投げ技
烈震(レッシン)	⬂K	ダウン攻撃
断絶(ダンゼツ)	⬃B+K	ガード不能
★絶招(ゼッショウ)	A+B+K、⇨➡A+B	中

武器攻撃と蹴り技を織りまぜて闘え

すべての技に大きなスキがあるため、相手に見切られると反撃されてしまう。武器攻撃とキック攻撃をうまく織りまぜ、相手をほんろうするように闘うべし。



リ・ロン

リ・ロン・特殊技一覧表

技　名	コマンド	攻撃タイプ
鱗打(リンダ)	A	上
尖鱗(センリン)	A、A	上、上
逆鱗(ゲキリン)	A、A、A	上、上、上
掃鱗(ソウリン)	A、A、⇩A	上、上、下
鱗風(リンプウ)	A、A、K	上、上、中
潜尾(センビ)	A、A、⇩K	上、上、下
蹂躙(ジュウリン)	A、A、⇩K、B	上、上、下、中
転牙(テンガ)	A、B	上、中
奔舞(ホンブ)	A、B、K	上、中、上
酔打(スイダ)	⇨A	上
尖酔(センスイ)	⇨A、A	上、上
逆酔(ゲキスイ)	⇨A、A、A	上、上、上
掃酔(ソウスイ)	⇨A、A、⇩A	上、上、下
酔風(スイフウ)	⇨A、A、K	上、上、中
酔尾(スイビ)	⇨A、A、⇩K	上、上、下
酔躙(スイリン)	⇨A、A、⇩K、B	上、上、下、中
酔牙(スイガ)	⇨A、B	上、中
酔舞(スイブ)	⇨A、B、K	上、中、上
斬獲(ザンカク)	⬂A	中
暗針(アンシン)	⇩A	下
翻襲(ホンシュウ)	⇦A	中
伏爪(フクソウ)	⬃A	下
焦熱(ショウネツ)	⬇A、⇧B	下、中
牙撃(ガゲキ)	B	中
雷牙(ライガ)	B、B	中、中

技　名	コマンド	攻撃タイプ
モアエクスタシー	⇩B、B	中、中
デモンエルボー	⇨➡B	中
ミュートハイキック	K	上
ミュートスピンキック	⇨K	中
ミュートミドルキック	⬂K	中
ミュートローキック	⇩K	下
スコーピオンズテイル	⬃K	中
スコーピオンズクロー	立ち上がり中A	特殊中段
テイストバッド	立ち上がり中B	特殊中段
ルナティックスピン	立ち上がり中K	中
プレイングマンティス	A+B	中
ギロチンシザース	⇦A+B	中
プレイングキャンサー	⇩A+B	下
ゲートオープナー	⇨➡A+B	中
ゲートプライヤー	⇨➡A+B、K	中、中
インセインフリップ	⇨➡A+B+G	中
インセイントラップ	⇨➡A+B+G、K	中、中
デスローズ	A+K	上、上
ローリングクレイジー	A+G	下
ホイール・オブ・フォーチュン	A+G、⇧B	下、投げ
ブラインドダイブ	しゃがみ前進始めA+B	上
イモータルベルチー	⇩A+B	下
スライディングフック	走ってA	下
スーイサイドダイブ	走ってK	下
スピニングアンブレラ	A+G	投げ
センチピードナイトメア	B+G	投げ
サディスティックスパイダー	背後からA+GかB+G	投げ
ブラッディドリル	⇩⬂⇨B+G	投げ
グレイブディガー	⬂A、A、A	ダウン攻撃
ブラインドターン	⇩⬃⇦	特殊移動
ウェブワイパー	⇩⬂⇨A	ガード不能
★ザ・ギア・オブ・マッドネス	A+B+K、⇧⇩A+B	中

剣術指南

近距離でおもに使っていくのが、相手を浮かせることができるスコーピオンズテイル。ここから空中コンボへつなげよう。中距離では、中段でカウンターダメージが非常に大きい、デモンエルボーを使っていけ。

長いリーチで間合いの外から攻め込め

長い手足を使って遠距離で闘うのが理想。攻撃力もかなり高く、一発逆転の勝利もねらえるぞ。移動は立ち状態よりも速い、しゃがみ移動を使ったほうがベスト。



ヴォルド

ヴォルド・特殊技一覧表

技　名	コマンド	攻撃タイプ
サイドクロー	A	上
シザースクロー	A、A	上、上
エクスタティックダンス	A、A、B	[redacted]
ミュートスクラッチ	A、B	上、中
ミュートスラッシュ	A、B、A	上、中、中
トリックネイル	A、⇩B	（上キャンセル）、下
サイドクローキック	A、K	上、中
ステップクロー	⇨A	上
ブラインドブレード	⬂A	中
ブラインドクロー	⇦A	上
ブラインドスピン	⇦A、A	上、上
ラットチェイス	⇩A	下
ラットチェイス	⇩A、A	下、下
ラットチェイス	⇩A、A、A	下、下、下
ラットチェイスキック	⇩A、A、A、K	下、下、下、上
ラットチェイスキック	⇩A、K	下、上
スタンピードスクラッチ	B	中
スタンピードシュレッダー	B、B	中、中
スタンピードシュレッダー	B、B、B	中、中、中
スタンピードシュレッダー	B、B、B、B	中、中、中、中
スタンピードシュレッダー	B、B、B、B、B	中、中、中、中、中
ブレイドネイル	⇨B	上
ストマックスライサー	⬂B	中
ヘルチョップ	⇦B	中
エクスタシー	⇩B	中

技　名	コマンド	攻撃タイプ
パルーシアキック	K、K、⇩K	上、中、下
キックパラディソス	K、K、⇩K、⇨K	上、中、（下キャンセル）、中
スプリンクルキック	⇨K	上
ホーリーミドルキック	⬂K	中
スプリンクルアンダーキック	⇩K	下
トルネードローキック	⬃K	下
エンジェルキック	⬀K	中
エンジェルスパイラル	⬀K、A	中、下
エンジェルフォール	⬀K、B	中、中
エンジェルサマー	⬀K、K	中、中
エンジェルステップ	⇩⬂⇨	特殊移動
エンジェルストライク	⇩⬂⇨B	中
ホーリーステップ	⇨⇩⬂	特殊移動
エンジェルサテライト	⇨⇩⬂A	中
ライトブリンガー	⇨⇩⬂B	中
ミラージュサテライト	立ち上がり中A	特殊中段
プレアーヘブン	立ち上がり中B	特殊中段
エンジェルスプリング	立ち上がり中K	中
ハイドアンドソード	立ちガード中B	上
アンダーエンジェルアロー	しゃがみ前歩き始めA	下
シールドスマッシュ	しゃがみ前歩き始めB	下
フロアスイーパー	走ってK	下
トルネードハイキック	A+K	上
スリーピングキック	A+G	投げ
ホーリークラッカー	B+G	投げ
ホーリードライバー	B+G、⇩A+B+K	投げ
ボトムズアップ	背後からA+GかB+G	投げ
エンジェルズパニッシュメント	⇦A+G	返し投げ技
エンジェルズジャッジメント	⇦A+G	返し投げ技
エンジェルズリプライザル	⇦A+G	返し投げ技
エンジェルズレクイエム	⇦A+G	返し投げ技
ナスティーインペイル	⬂B、B、B、B	ダウン攻撃
ゴー・トゥー・ヘブン	⇦⇦⇦A、B	ガード不能
★プリ・ティス・フォティアス	A+B+K、⇩⬂⇨A+G	中
★プリ・ティス・アネモス	A+B+K、⇩⬂⇨B+G	中

剣術指南

武器の先が当たる程度の間合から、スプラッシュと技名についた連続技を使っていくのが有利。最後の技を上、中、下、に振り分けて相手を惑わせろ。

敵の反撃を許さぬ連続技で勝機を見いだせ

技のコンビネーションがとても豊富。また、ガードされてもスキがないので、攻撃の主導権を握りやすい。投げ技を加えていけば、かなりの強さを発揮するぞ。



ソフィーティア

ソフィーティア・特殊技一覧表

技　名	コマンド	攻撃タイプ
スライドブレード	A	上
スライドフロー	A、A	上、上
スライドストリーム	A、A、A	上、上、上
スライドアンダーストリーム	A、A、⇩A	上、上、下
スライドストリームキック	A、A、A、K	上、上、上、中
スライドアッパーヘブン	A、A、B	上、上、中
スライドエンジェルキック	A、A、K	上、上、中
スライドアンダーキック	A、A、⇩K	上、上、下
エンジェルアロー	⇨A	上
スライドミラージュ	⬂A	中
アンダースライドブレード	⇩A	下
リバースミラージュ	⇦A	中（、中）
ソードスプラッシュ	B	中
ライジングスプラッシュ	B、B	中、中
スターダストスプラッシュ	B、B、B	中、中、中
スプラッシュシールドアタック	B、B、A	中、中、上
スプラッシュアンダーストリーム	B、B、⇩A	中、中、下
スプラッシュアンダーキック	B、B、⇩K	中、中、下
スターライトスプラッシュ	B、B、A、B	中、中、上、中
クイックストライク	⇨B	中
グレースヘブン	⬂B	中
アッパーヘブン	⇩B	中
ソードシャワー	⇦B	中
ホーリーハイキック	K	上
キックデュオ	K、K	上、中

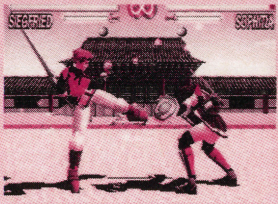
※表、文中のアルファベットはA：横斬り（初期設定で□）、B：縦斬り（初期設定で△）、K：キック（初期設定で○）、G：ガード（初期設定で×）を示している。コマンド部分の矢印は、⇨は短く、➡は長く入力することを示し、+は同時押し、★はクリティカルエッジを示す。なお、コマンドはすべてキャラが右向きの場合のもの。

迷える小羊のためのデータ攻略講座

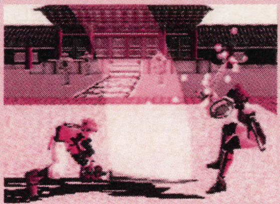
技　名	コマンド	攻撃タイプ
ストレッチハイキック	⇨K	上
ダークミドルキック	⬂K	中
アクセルキック	⬂K、K	中、下
アクセルヘッドアッパー	⬂K、K、B	中、下、中
アクセルローキック	⇩K	下
ブリックブレイクキック	⇨⇨K	上
ライジングスラッシュ	立ち上がり中A	特殊中段
メイルシュトローム	立ち上がり中A、A	特殊中段、下
フルスイングスプリッター	立ち上がり中B	中
ライジングキック	立ち上がり中K	中
スライディングキック	走ってK	下
ドロップキック	走ってB+K	上
スピンキック	A+K	上
フライングエッジ	⇨➡A+B	中
ショルダーチャージ	⇨B+K	中
ヒルトインパクト	A+G	投げ
ナイトメアスラッシャー	B+G	投げ
フラップジャック	背後からA+GかB+G	投げ
アップトス	⇩A+G	投げ
ストンピング	⬂K、K、K、K	ダウン攻撃
アースディバイド	⇩⬂⇨B	ガード不能
★シュトュルムアングリフ	A+B+K、⇨⇩⬂B+K	中

剣術指南

近距離戦では、出が早く中段から下段に移行するアクセルキックが有効。威力の高いナイトメアスラッシャーも積極的にねらっていこう。



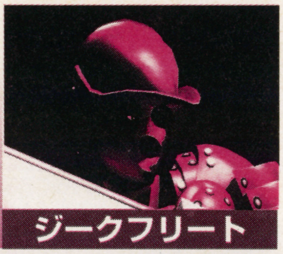
⇧このキックから下段に移行する



⇧斬っているようだが投げ技だ！

リーチの長さを最大限に生かして闘え

大きな剣（ファウスト）を使った技は、出るのがとても遅い。しかし、リーチの長さと攻撃力は申し分がないので、相手の攻撃を読んで出していこう。



ジークフリート

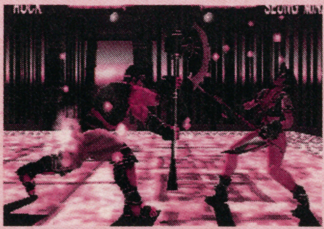
ジークフリート・特殊技一覧表

技　名	コマンド	攻撃タイプ
スラッシュ	A	上
ダブルスラッシュ	A、A	上、上
スラッシュクロス	A、A、B	上、上、中
スラッシュグラウンダー	A、⇩A	上、下
クイックスピンスラッシュ	⇨A	上
バウワースラッシュ	⬂A	中
レッグスラッシュ	⇩A	下
バックスピンスラッシュ	⇦A	上
ソードバスター	B	中
ヘルムディバイダー	B、B	中、中
アーマーブレイカー	B、B、B	中、中、下
ブレイクキック	B、B、K	中、中、上
バスターグラウンダー	B、⇩A	中、下
バスタースピンキック	B、K	中、中
ピースィングストライク	⇨B	中
スカイスプリッター	⬂B	中
シャドウバスター	⇩B	特殊中段
ヘッドバット	⇦B	上
ダブルヘッドバット	⇦B、A	上、上
トリプルヘッドバット	⇦B、A、B	上、上、上
スラスト	⬃B	中
スラストスロー	⬃B、⇦B	中、投げ
フェイタルダイブ	⇦⇦B	中
フェイタルドライブ	⇦⇦B、B	中、下
ダークハイキック	K	上

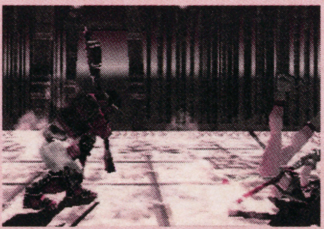
技　名	コマンド	攻撃タイプ
ロックミドルキック	⬂K	中
キックヴォルテクス	⬂K、A	中、上
ホリゾンタルクリープキック	⇩K	下
ホリゾンタルスィープキック	⬃K	下
ショルダータックル	⇨➡K	中
リバーススパイラルアクス	立ち上がり中A	特殊中段
アクスサイドキャノン	立ち上がり中B	中
ブルータルミドルキック	立ち上がり中K	中
ランドスリップキック	走ってK	下
サンライズアクス	⬇A、B	下、中
タイダルウェイブ	⇦A+B	中
ロックスラム	A+G	投げ
キャニオンダイブ	B+G	投げ
アトミックドロップマキシマム	背後からA+GかB+G	投げ
デッドフォール	⇩⬃⇦B+G	投げ
ダイナマイトスラム	⬂A+G	投げ
ニールキック	⇧K	ダウン攻撃
レイジングスパイク	⇩⬂⇨B+K	ガード不能
★グランドスラムヴォルテクス	A+B+K、⇨⬂⇩⬃⇦A+G	中
★サンライズヴォルテクス	A+B+K、⇨⬂⇩⬃⇦B+G	中

剣術指南

一番出が早く、スキも少ないグラビティーアクスを多用しよう。また、タイダルウェイブも出るのが早く、相手をダウンさせることができるので非常に有効である。



⇧斧を縦にして強力な体当たりをする



⇧ここからダウン攻撃を決めよう

一発の破壊力は全キャラ中ナンバーワン

大きな斧で攻撃するせいか、動きが全体的に鈍い。しかし、全キャラ中ナンバーワンの攻撃力を誇る数々の技を使いこなせば、類を見ないくらいの強さを発揮できるぞ。



ロック

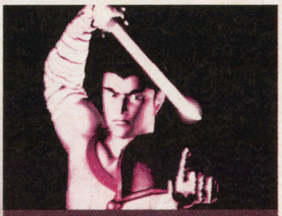
ロック・特殊技一覧表

技　名	コマンド	攻撃タイプ
ブリーズアクス	A	上
ゲイルアクス	A、A	上、上
タイフーンアクス	A、A、A	上、上、上
スイングキャノン	A、B	上、中
スピニングアクスキック	A、K	上、上
グリップショット	⇨A	上
グリップストローク	⇨A、A	上、上
トルネードアクス	⇨A、A、A	上、上、下
ストロークキャノン	⇨A、A、B	上、上、中
スパイラルアクス	⬂A	中
ホライズンアクス	⇩A	下
サイクロンアクス	⬃A	下
アクススイング	⇨➡A	中
トルネードスパイク	⇨➡A、B	中、中
ロックスプリット	B	中
ロックアサルト	B、B	中、中
ロッククラッシャー	B、B、B	中、中、中
ロックショット	B、A	中、上
アクスサイドキャノン	⇨B	中
アクスヴォルケイノ	⬂B	中
マウンテンクラッシャー	⇩B	特殊中段
ベアファング	⇦B	中
グラビティーアクス	⇨➡B	中
ロックハイキック	K	上
ロックニー	⇨K	中

技　名	コマンド	攻撃タイプ
腹突蹴(フクトツシュウ)	⬂K	中
鉤爪蹴(コウソウシュウ)	⇦K	上
滑面蹴(カツメンシュウ)	⬃K	下
払鎌蹴(フッケンシュウ)	⇩K	下
払鎌昇撃(フッケンショウゲキ)	⇩K、B	下、中
回天蹴(カイテンシュウ)	⇨➡K	中
回天跳蹴(カイテンチョウシュウ)	⇨➡K、K	中、中
回天跳撃蹴(カイテンチョウゲキシュウ)	⇨➡K、K、K	中、中、中
舞葉蹴(ブヨウシュウ)	⇦⇨K	上
双衝天(ソウショウテン)	A+B	中、中
洸滅断(コウメツダン)	⇨➡A+B	中
及歩(キュウホ)	⇩⬂⇨	特殊移動
及歩落雁刃(キュウホラクガンジン)	⇩⬂⇨A	特殊中段
及歩趨螺刃(キュウホスウラジン)	⇩⬂⇨A+B	特殊中段、中
及歩翔空刃(キュウホショウクウジン)	⇩⬂⇨B	特殊中段
及歩浮膝蹴(キュウホフシツシュウ)	⇩⬂⇨K	中
落雁刃(ラクガンジン)	立ち上がり中A	特殊中段
拝趨螺刃(ハイスウラジン)	立ち上がり中A、B	特殊中段、中
翔空刃(ショウクウジン)	立ち上がり中B	特殊中段
浮膝蹴(フシツシュウ)	立ち上がり中K	中
潜身蹴(センシンシュウ)	走ってK	下
瞬烈荒神剣(シュンレツコウジンケン)	A+G	投げ
迅速万雷蹴(ジンソクバンライシュウ)	B+G	投げ
急襲斬首撃(キュウシュウザンシュゲキ)	背後からA+GかB+G	投げ
鉄砕蹴(テッサイシュウ)	⬂K	ダウン攻撃
黄式猛襲烈火刃(ファンシキモウシュウレッカジン)	⇦B+K	ガード不能
★黄式救国炎舞撃(ファンシキキュウコクエンブゲキ)	A+B+K、⇦⬃⇩⬂⇨A+B	中
★黄式正義霹靂斬(ファンシキセギヘキレキザン)	A+B+K、⇦⬃⇩⬂⇨B+K	中

近距離の乱打戦に勝機を見いだせ！

すべてがそこそこのオーソドックスなキャラ。技自体は御剣平四郎と似ているので似たような戦い方が可能だ。接近戦に持ち込んで、相手をたたき切れ！



ファン

ファン・特殊技一覧表

技　名	コマンド	攻撃タイプ
刀撃(トウゲキ)	A	上
連爪撃(レンソウゲキ)	A、A	上、上
連爪閃風刃(レンソウセンプウジン)	A、A、A	上、上、上
連爪転葬刃(レンソウテンソウジン)	A、A、⇩A	上、上、下
連爪衝天空(レンソウショウテンクウ)	A、A、B	上、上、中
壁砕刃(ヘキサイジン)	⇨A	上
雷襲刃(ライシュウジン)	⬂A	下
返風刃(ヘンプウジン)	⬂A、A	下、上
風雲嵐舞刃(フウウンランブジン)	⬂A、A、B	下、上、中
散界斬(サンカイザン)	⇩A	下
裏振撃(リシンゲキ)	⇦A	上
転葬刃(テンソウジン)	⬃A	下
断撃(ダンゲキ)	B	中
灼熱断(シャクネツダン)	B、B	中、中
煌熱断(コウネツダン)	B、B、A	中、中、上
煌熱転葬刃(コウネツテンソウジン)	B、B、A、⇩A	中、中、上、下
煌熱衝天空(コウネツショウテンクウ)	B、B、A、B	中、中、上、中
尖撃(センゲキ)	⇨B	中
剛烈刃(ゴウレツジン)	⬂B	中
極展斬(キョクテンザン)	⇩B	特殊中段
裏割撃(リカツゲキ)	⇦B	中
衝天空(ショウテンクウ)	⇨➡B	中
側面蹴(ソクメンシュウ)	K	上
落追蹴(ラクツイシュウ)	K、K	上、中
転踊蹴(テンヨウシュウ)	⇨K	上

剣術指南

下段から始まる、ガードされにくい払鎌昇撃が近距離で有効。また、この技はキックから始まる技なので、ガードインパクトをされる危険もないぞ。中距離では返風刃をメインに使い、ここから払鎌昇撃と投げ技の選択を迫っていくのが基本だ。このほかには、相手が立っているかしゃがんでいるかを見極め、スキのない下段の雷襲刃と中段の尖撃を使い分けると効果的だ。

技　名	コマンド	攻撃タイプ
アンカーマルーンドキック	⇩K	下
アンカースピンキック	⇦K	上
アンカースワールキック	⬃K	下
ヘッドスナップキック	⇨⇨K	中
フルセイルホイスト	立ち上がり中A	特殊中段
デヴァステイター	立ち上がり中B	特殊中段
アンカーリヴァイヴキック	立ち上がり中K	中
パイレーツクロス	A+B	中、中
キラーエックス	⇨A+B	中
スラントクロス	⬂A+B	中
アンカーワールプール	⬃A+K	下
キラーエックスクローラー	⇨➡A+B	中
シンク・オブ・ガレオン	⇨➡B+K	中
ウィンドミルサーキュラー	⇨⇩⬂B	中、中
ジオ・ダ・レイ	⇩⬃⇦B	中
ウェイブフラッター	走ってK	下
トレメンダスサージ	A+G	投げ
キャノンボールスプリット	B+G	投げ
フラッシュフラッド	背後からA+GかB+G	投げ
グランドアンカリング	⬂A+B	ダウン攻撃
エターナルカース	⬃A+B	ガード不能
★ラーファガ・トルナード	A+B+K、⇨⇩⬂A+K	中

絶対的な攻撃力を誇るコマンド技

大振りだがスキの少ない技を持つ。ヒットかガードさせれば反撃を受けないので、ドンドン攻めていこう。また空中コンボで相手に与えるダメージは、全キャラ中最強を誇る。



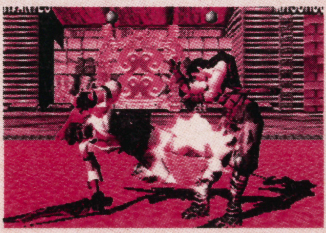
セルバンテス

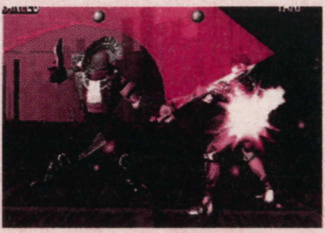
セルバンテス技表

技　名	コマンド	攻撃タイプ
ソウルワイプ	A	上
ソウルスイング	A、A	上、上
ソウルストリーク	A、A、A	上、上、上
ソウルトラッパー	A、A、⇩A	上、上、下
ソウルスティール	A、A、B	上、上、中
ジェントルウェイヴ	⇨A	上
シザースウェイヴ	⬂A	中
レイザーウェイブ	⇩A	下
ドレッドウェイヴ	⬃A	下
ブレードストーム	B	中
ヘイルストーム	B、B	中
ワイルドストーム	B、B、B	中、中、中
ブラッドストーム	B、B、⇩A	中、中、下
キャノンボールリフター	⬂B	中
セイルスタッブ	⇨B	中
セイルニードル	⇨B、B	中、中
セイルハープーン	⇨B、B、B	中、中、中
スパイクアンカー	⇩B	特殊中段
クロスボーンディバイダー	⇦⇦B	中
パイルラングス	⇨⇨B	中
アンカーキック	K	上
アンカーストマックキック	K、⬂K	上、中
アンカーワイプキック	K、⇦K	上、上
アンカーミドルキック	⬂K	中
アンカーフックキック	⇨K	上

剣術指南

ストームとついた連続技とアンカーワールプールが見切られにくく、下段なので当てやすいぞ。





⬆どちらの技もすばやく出るのでかわしにくい。多用していく特殊技だ！

※表、文中のアルファベットはA：横斬り（初期設定で□）、B：縦斬り（初期設定で△）、K：キック（初期設定で○）、G：ガード（初期設定で×）を示している。コマンド部分の矢印は、⇨は短く、➡は長く入力することを示し、＋は同時押し、★はクリティカルエッジ示す。なお、コマンドはすべてキャラが右向きの場合のもの。

超ウルテクニック

UL-TECH UL-TECH UL-

今まで以上にゲームがおもしろくなるウルテク情報満載

発売直後の『タクティクス オウガ』の2つの隠しモードが早くも登場。そのほかの最新ウルテクも役に立つものばかりだぞ！

優 2大隠しネーム

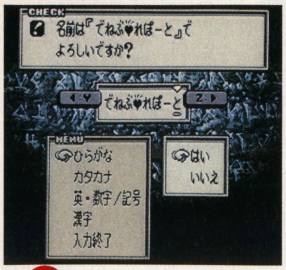
タクティクス オウガ　SS

おなじみミュージックモードに加え、キャラのイラストがたんのうできるモードが発見されたぞ。（東京都／ガラスのカボチャ）

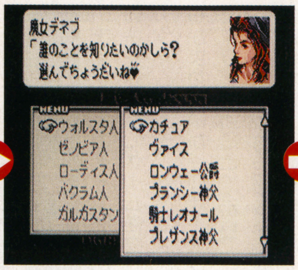
デネブレポート

主人公の名前を入力する画面になったら、名前を「でねぶ♥れぽーと」と入力しよう。すると、画面が切り替わり、デネブレポートの画面になる。このモードでは、ゲームに登場した人物のプロフィールや、キレイなグラフィックを見ることができるぞ。ただし、見ることのできる人物は、このモードに入った時点までにゲーム中に登場した人物に限られている。

⬇この画面になったら、下のように名前を入力しよう



名前を「でねぶ♥れぽーと」と入力する



⬆成功すると、このデネブレポートの画面になるぞ

⬇ウォーレンレポートとはちょっと違うデネブレポート。登場人物のグラフィックまで見られるのだ





ミュージックモード

主人公の名前を入力する画面で、名前を「MUSIC☆ON」（名前の「☆」は「＿（アンダーバー）」を示す）と入力しよう。するとミュージックモードになるぞ。このモードでは、方向ボタンでカーソルを動かして曲を選択し、Cで聴くことができる。

名前を「MUSIC_ON」と入力する



⬆主人公の名前を上のように入力しよう

⬇前作に負けず劣らずの楽しい曲名がたくさんあるぞ

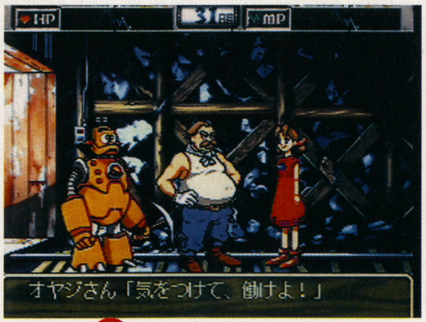


秀 楽々鉱石入手法

ワンダープロジェクトJ2　N64

まず、ジョゼットにツルハシの使い方を覚えさせて、職業登録課でプロトン採掘員の登録をする。次に、プロトン採掘場の地下4階に降りてから、右、左の順に角を曲がって一本橋を渡る。このあと、右に曲がってしばらく進むと、青い色をした怪物が3匹出現するので、この怪物をツルハシで倒そう。で、怪物を全部倒したら、2匹めの怪物がいたあたり（ほぼ画面中央）の下をツルハシで掘る。すると、必ずプロトン鉱石が出てくるのだ。この場所を何度も掘り返せば、体力をあまり消費せずにバイト料をかせぐことができるぞ。

➡職業登録課で、プロトン採掘員の登録をしてから採掘場の中に入る





⬆地下4階では、右、左の順に角を曲がって、一本橋を渡ったあと右に行く

⬇坑道の中に怪物が出現!! ツルハシの使い方を覚えていれば、3匹とも倒すことができるぞ





⬆ツルハシでこの辺りを掘ると、必ずプロトン鉱石が出てくるのだ

秀 隠しキャラ登場

戦国ブレード SS

通常キャラに負けない強烈な個性をもった、2人の隠しキャラの使用方法を伝授するぞ。（佐賀県／田中憲次）

アイン

このゲームの前作にあたる『戦国エース』で使用できたサムライのアインを、このゲームでも使用できるぞ。キャラセレクト画面で、右端の「謎」のところにカーソルを合わせよう。そこで、上を3回、下を3回、上を7回の順に押すと、キャラのルーレットが止まりアインが出現する。ただし、カーソルをほかのキャラに動かすと、コマンドを再入力する必要がある。



⬆「謎」にカーソルを合わせて、左のコマンドを入力しよう

上を3回、下を3回、上を7回の順に押す

⬇アイン見参！　タメ撃ち、ボムともにとても強力だ



マリオン

まず、前出のアインを含む6人のキャラ全員でゲームをクリアしよう。このとき、難易度はどれでもかまわないが、必ず1人プレイでクリアすること。全員でクリアしたら、キャラセレクト画面で、右端の「謎」のところにカーソルを合わせて、上を押そう。すると、『ガンバード』に登場したマリオンを使用することができるのだ。

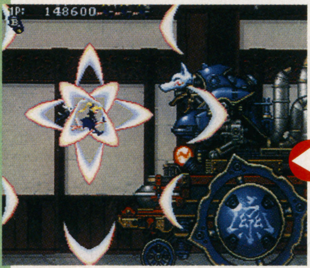


⬆クリアしたキャラには、セレクト画面で丸がつく

⬇全員でクリアしたら「謎」にカーソルを合わせる



上を押す



⬆マリオン登場。アインに負けない強さで、とくにタメ撃ちが強力

良 クリア後の特典

BELTLOGGER9 PS

1度ゲームをクリアしてセーブしよう。そして、クリアしたデータをロードしてゲームを始めると、以下の3つの特典付きでプレイできるぞ。1つめは、クリアしたときの強さで始めからプレイできる。ただし、持ち越すことができるのは、武器、使用したWPA、弾数、使用したSAPUの効果の半分の値のみ。2つめは、2P側にもコントローラを接続しておいて、2P側のセレクトを押しながらスタートを押すと爆発タイマーを初期化できる。3つめは、ゲーム中のローカルマップ画面に隠し部屋が表示されるようになる。（北海道／杉翔子）

⬇とにかくゲームをクリアしよう。エンディング後のセーブを忘れるなよ

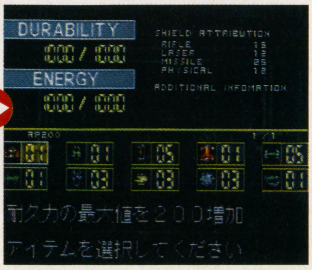


クリア後のセーブ画面でデータをセーブする



⬆クリアしたプレイで集めた武器は、WPAもそのままに使用できる

⬇シールドの能力は半分になってしまうが、それでも序盤では強力といえる



良 まだあるぞ特殊ネーム

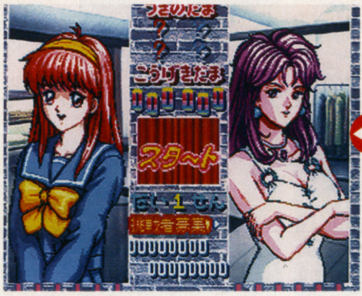
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま SS

根性モードの名前入力で特定の名前を入力すると、さまざまなことができるようになるぞ。まず、名前を「○としくん」（○の部分は空欄を示す）と入力してみよう。すると、画面に「?·?·?」と表示される。この状態でゲームを始めると、次のたまが見えなくなり、ゲームが数段難しくなってしまうのだ。また、名前を「○かわちん」（○の部分は空欄を示す）と入力すると、画面に「1Pロボ！」と表示される。この状態になると、「ひとりでプレイ」でも、超連鎖大合戦（ロボ作モード）を選択できるようになっているぞ。なお、2つの名前は併用が可能だ。（北海道／コアラフリーク）

次のたまが消える

根性モードの名前入力で「　としくん」と入力する

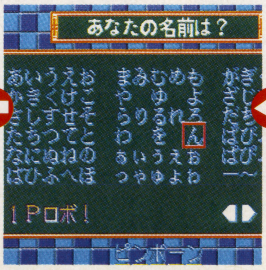
⬇次のたまが見えなくなってしまう



ロボ作モード突入

根性モードの名前入力で「　かわちん」と入力する

⬇画面に「1Pロボ！」と表示されたら成功だ！





⬆このモードでは、連鎖の応酬になるぞ

秀 エリア1のワープ大公開!!

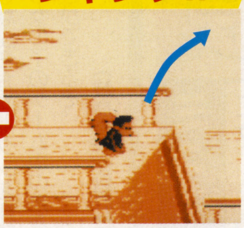
ドンキーコングランド GB

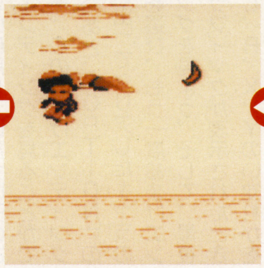
ゴールまでいっきに進むことができるワープバレルの隠し場所をすべて紹介しよう。

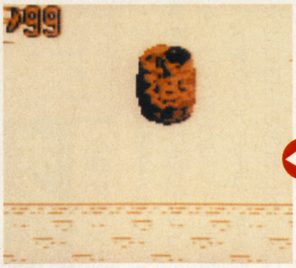
パイレーツパニック

まず、ディクシーを使って最初のマストを過ぎたところにある台に上る。次に、この台の右端からジャンプしたら、ポニーテールスピンを使って画面の右側へ滑空していく。すると、空中にあるワープバレルに入れるぞ。あとは、右側のステージゴールターゲットに乗ればステージクリアだ。

ジャンプ!!


↑ディクシーを使って、台の上から右上に向かって飛ぶ

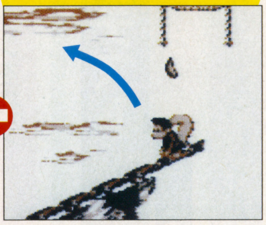
↓ジャンプしたあと、ポニーテールスピンで滑空する


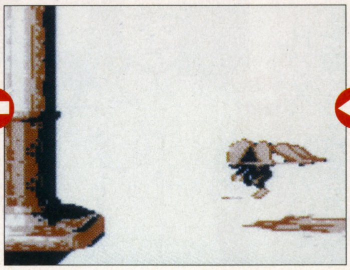

↑空中にワープバレルが出現して、中に入ることができる

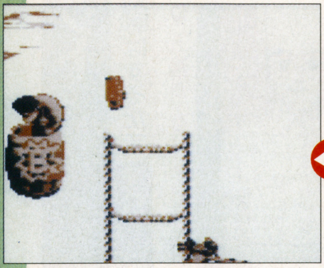
メインマストクライシス

ディクシーを使って、スタート地点から3本めにあるマストに上る。次に、このマストの右端からジャンプしたら、ポニーテールスピンを使って左にあるマストの足場に飛び移る。そこから、ロープを一番上まで上って左側にジャンプすると、ワープバレルが出現して中に入ることができる。

ジャンプ!!


↑3本めのマストの右端から、左上に向かって飛ぶ

↓ポニーテールスピンを使って、一番左にあるマストに飛び移ろう


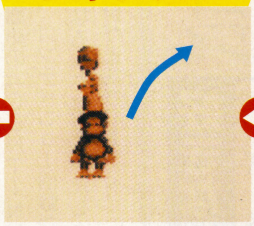

↑ロープを上って左にジャンプすると、ワープバレルの中に入れる

アスレチックデッキ

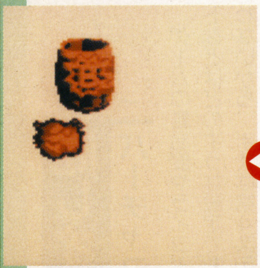
まず、ディクシーを使って、スタート地点の上にある2つめのフックにつかまる。次に、そこからジャンプしたあと、ポニーテールスピンを使って画面右側へ滑空していこう。すると、空中にあるワープバレルに入ることができる。

↓スタート地点から上に行くと、空中にフックがある


ジャンプ!!

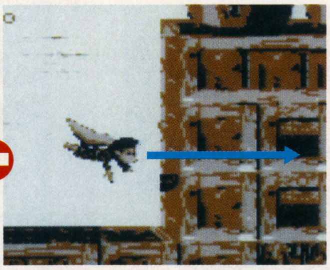

↑2つめのフックにつかまったら、右へ大きくジャンプ

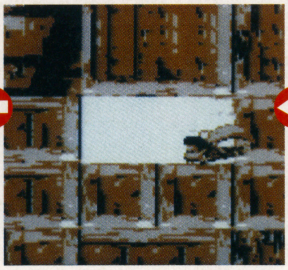
↓ディクシーのポニーテールスピンを使って、画面右へ滑空していく

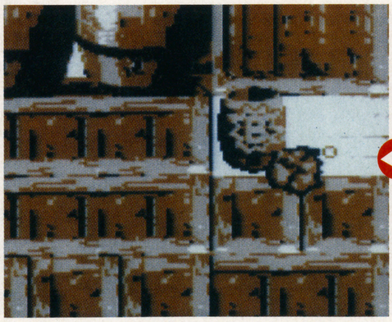


↑空中にあるワープバレルにジャストミートだ!!

ふなぞこダイビング

水の中に入って右側の壁にコングをくっつけたら、十字ボタンの右を押したまま下へ降りよう。すると、降りていく途中で右側の壁にある隠し通路に入れる。そして、このまま隠し通路を進んでいくと、一番奥に隠されているワープバレルへ入ることができるぞ。

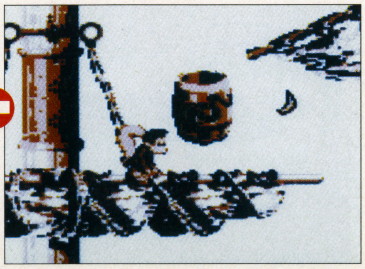

↑右側の壁をつたって降りていくと、矢印の方向に入ることができる

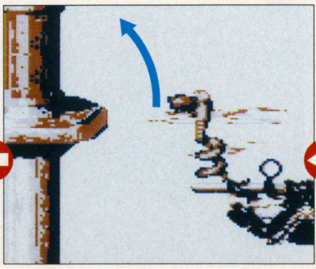
↓隠し通路をしばらく進んで行くと、こんな場所にたどり着く


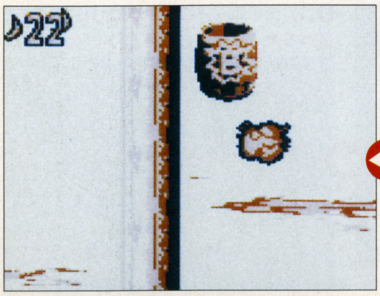

→奥まで進むとワープバレルが出現して、中に入ることができるぞ

ラトリーとうじょう

スタート地点にあるアニマルバレルに入り、ヘビのラトリーに変身する。次に、スタート地点のマストの左端に移動したら、セレクトを押し続けてからボタンを放し、左にあるマストの頂上めがけて大ジャンプをしよう。すると、空中のワープバレルに入れる。

↓スタート地点のすぐ右にある、アニマルバレルの中に入って変身しよう



↑マストの左端に移動したら、ラトリーの能力を使って大ジャンプをする

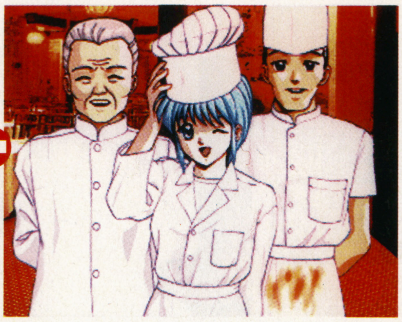

↑空中にあるワープバレルにラトリーが直撃!!

良 ボイスセレクト
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま　SS

ゲームに登場する女の子たちの声を自由に聞けるウルテクだ。まず、「ひとりでプレイ」の根性モードをクリアしよう。すると、スタッフロールのあとで、クリアしたときに使用していた女の子のおまけエンディングを見ることができるぞ。このおまけエンディングを見たあと、「OPTION」の「思い出」でクリアしたキャラの名前を選び、もう一度おまけエンディングを見よう。そして、最後のグラフィックが表示されたときに、L、R、X、Yのいずれかを押しながら方向ボタンを押すと、その女の子のゲーム中の声を聞くことができるぞ。

（岐阜県／鵜飼なつみ）

この画面で左のコマンドを入力する



L、R、X、Yのいずれかを押しながら方向ボタンを押す

良 ミュージックテスト
エターナルメロディ　SS

お気に入りの女の子のテーマミュージックを、いつでも聴くことができるウルテクだ。まず、一度でもいいからゲームをプレイする。すると、タイトル画面で「DATA BASE」という項目が選択できるようになっているから、この項目を選択しよう。そして、好きな女の子のグラフィックが表示されているときに、AかCを押すと、その女の子のテーマミュージックを聴くことができるのだ。また、ロクサーヌなどのサブキャラが表示されているときは、ボタンを押すごとに、町や戦闘などの曲を聴くことができるぞ。

（山口県／マークMK2）

ゲームをプレイする



タイトル画面にある「DATA BASE」を選択する

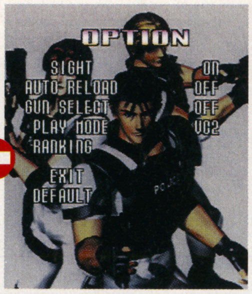
AかCを押す

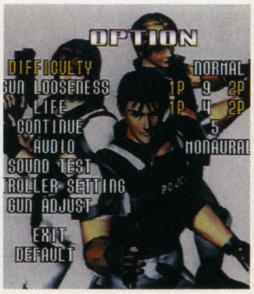


そのキャラのテーマミュージックを聴けるのだ

良 隠しオプション
バーチャコップ2　SS

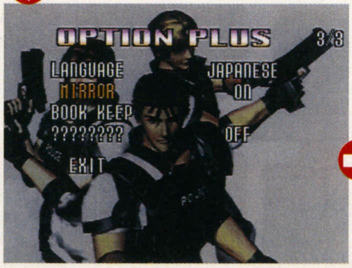
ゲームの難易度やライフポイントなどはどのような設定でもかまわないから、まずは第4ステージのジョー・ファングまでを倒してゲームをクリアする。そのあとタイトル画面に戻ってからOPTIONを選択すると、オプション画面に新たに3画面めが追加され、メッセージを英語表示にする「LANGUAGE」、画面が左右反転表示になる「MIRROR」、プレイヤーの今までのゲーム成績を見られる「BOOK KEEP」などが選べるようになる。また、1画面めの「CONTINUE」にも、コンティニュー回数が無制限になる「FREE PLAY」の項目が追加されている。





通常、オプション画面はこの2つしか表示されない

ゲームをクリアする



このように、オプションプラスが追加される。ミラーモードは楽しいぞ

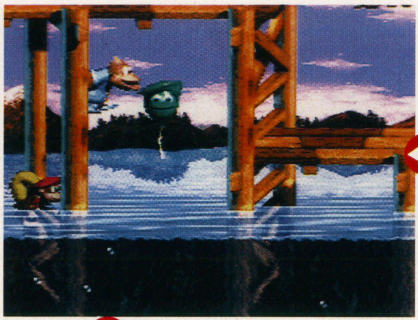
コンティニューの項目でフリープレイが選べるようにもなっている



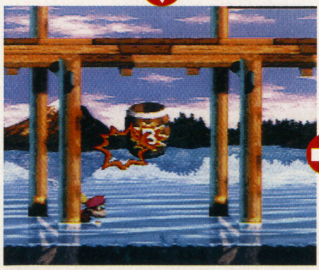
良 好きなだけライフを増やす
スーパードンキーコング3　SFC

まず、エリア1にある「湖のほとり」に入る。次に、コンティニューバレルを過ぎた地点から右側の橋に進んで、橋の切れ目から水中に飛び込む。そこから右へ進むとボーナスバレルがあるので、このバレルの右下にある柱から右上に向かってジャンプしよう。すると、2UPバルーンを入手できる。そのあと、ボーナスバレルに入ってボーナスステージへ行き、2UPバルーンのあった場所へ行くと、再び2UPバルーンを入手できるのだ。このように、何度もボーナスバレルに入って2UPバルーンを入手すれば、好きなだけライフを増やせるぞ。

「湖のほとり」へ入る

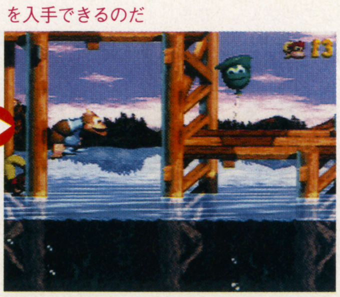


ボーナスバレルの右下からジャンプして、2UPバルーンをGET



ボーナスバレルの中に入って、ボーナスステージに行こう

同じ場所へ戻ると、再び2UPバルーンを入手できるのだ



良 ジャンプシューズがもらえる

ナムコミュージアムVOL.4 PS

ミュージアムモードの『パックランド』のゲームルームに入る。そして、岩の右側、左側、中央に隠れているスー、フェアリーを襲おうとしているスー、ヤシの木の上にあるパワーエサ、部屋にいるパックマンの順に見つけて、画面右下のパックマンが指をさしたら○を押す。すると、パックマンがいじけているスーを追い返す。このあと、フェアリーを見つけて○を押すとジャンプシューズがもらえて、○を押すとジャンプできるようになるぞ。ただし、ゲームルームの外に出てしまうと、ジャンプシューズの効果はなくなる。

（山形県／なおちゃん）

ジャンプシューズをもらう手順

岩の右側にいるスーを見つける
⬅ 岩の左側にいるスーを見つける
⬅ 岩の中央にいるスーを見つける
⬅ フェアリーを襲うスーを見つける
⬅ やしの木の上にあるパワーエサを見つける
⬅ パックマンを見つける
⬅ フェアリーを見つける



⇧フェアリーからジャンプシューズがもらえる。○を押すとジャンプできるぞ



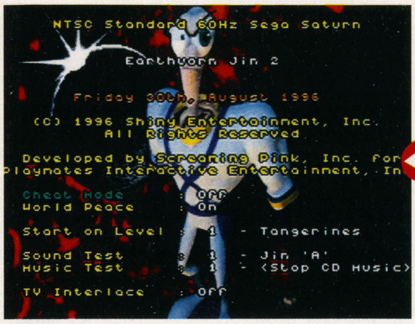
⇧隠れているスーを見つけだそう

良 10大隠しコマンド

アースワーム・ジム2 SS

ポーズ中に下の表のコマンドを入力する

いつでもいいからプレイ中にポーズをかけて、下の表のコマンドを入力しよう。すると、ポーズを解除したあとに体力が回復したり、残り数が増えたりと、コマンドに応じた効果が得られるのだ。ただし、武器を手に入れる場合は、マシンガン以外の武器を持っている状態でコマンドを入力すること。すると、持っている武器を使い切ったあとにコマンドで入力した武器が手に入るぞ。隠しオプションでは、ステージセレクトやサウンドテストなどがあり、AとCで数字を変更し、スタートで決定できる。これらのコマンドはゲーム中に何度も使用でき、隠しオプション以外は併用も可能だぞ。



⇨これは隠しオプションの画面。このウルテクでゲームを存分に楽しもう

コマンド	効果
下、Y、Z、Z、左、右、下、Y	隠しオプション
下、A、左、左、X、下、下、右	体力完全回復
下、A、下、下、X、Z、左、B	ジムが死ぬ
X、B、右、左、右、C、X、A	ジムの残数が9になる
X、左、A、X、A、左、B、右	マシンガンの弾数が2000発になる
Y、Y、上、Y、左、右、上、A	ホーミングミサイル100発を入手
C、Z、Z、B、Y、左、Y、左	メガプラズマ100発を入手
C、上、下、X、B、下、Z、上	バブルガン10発を入手
上、下、A、Z、C、上、左、X	バーンブラスター10発を入手
下、C、Z、Y、下、C、Z、A	3フィンガーガン3000発を入手

可 プラズマダウン

スターグラディエイター PS

試合開始まで上、○、×、△、□をすべて押し続ける

どのモードで始めてもいいから、新しいラウンドに変わるときから試合開始までのあいだ上と○と×と△と□をすべて押し続けよう。すると、ラウンドコールと同時に自キャラが吹っ飛び、ダウンした状態で試合が始まるぞ。

（東京都／大西智幸）



⇧トレーニングモードでもこのとおり。これで起き上がり攻撃の練習もできる

超ウルトラテクニック大募集

このコーナーでは、すべての機種のウルテクを募集中だ。ウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送ってほしい。その際にゲーム名、機種名、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、氏名（フリガナ付き、ペンネームのみは不可）、年齢、電話番号を必ず記入すること。もし、同じ内容のウルテクが送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは（24時間受け付け中）送信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用するぞ。採用者には、ランクに応じて左の賞金、図書券をプレゼント。また、意見や要望があれば、ウルテクとあわせて送ってくれ。

技ランク	賞金
優	金壱万円也
秀	金五千円也
良	金三千円也
可	千円分の図書券

あて先はこちら

〒980
仙台市青葉区二日町6-7 シャンボール青葉2F TIM FMW編集部ウルテク係
FAX 022-213-7535

グッズやCDをはじめ情報満載！
『ときメモ』関係なんでもアリのファンページ

ときめき Hot Line

今回はコナミのアーケード関連の内覧会への潜入レポート（おおげさ）。そこで入手した『ときメモ』プライズ新情報を中心に、硬派度従来比12倍でお届けします。



●読者イラスト（神奈川県／西井　龍人）
先週予想したとおり、髪の色が寒色系のキャラのイラストを送ってくれました。思わず載せたくなっちゃうじゃない。もう、ウ・マ・イんだから♥　やーね。

続々登場の『ときメモ』プライズ来春登場予定の景品類が判明！

去る11月18日にコナミのアーケード関連の内覧会が開催されたのだが、そこで来春登場予定の『ときメモ』新景品が展示されていた。サンプルのため、実際の景品とは異なる可能性があるが、会場で撮影した写真を元に紹介しよう。



Xmasプレゼントだ！

コナミから読者のみなさんへのクリスマスプレゼント。13枚組みのコースター＋クリアファイルをセットで、合計12名様に贈ります。ハガキに住所、氏名、電話番号、そしてイラストやコメントを書いて、〒105東京都港区東新橋1-1-16　TIM　FMW編集部「ときめきクリスマス」係まで12月25日（水）必着で送ってね。当選者は誌上で発表します。

クレーンゲーム用景品登場は来春以降かな？

クレーンゲームの景品については、キーホルダー2種類とマウスパッドの、計3種類が来春の登場を予定している。日程に幅があるが、早い物で1月の下旬以降、遅い物では3月以降になるとのことだ。いずれも12人の女の子キャラ全員分揃っている。

冬服キーホルダー



➡人気のチビキャラ制服キーホルダーのシリーズに冬服が登場する予定

フラットキーホルダー



➡名前のとおりフラットなデザイン。サイズは手のひらぐらいもあった

マウスパッド



➡大きな絵柄がうれしい。12枚全部揃えて、交替で使うのもいいかも

ディスクコレクション第2弾は来春登場予定

第1弾として人気の「ときめきCD Vol．1」。「Vol．2」と「Vol．3」は来春登場予定だ。

ときめきCD Vol.2



➡「Vol．1」に続くCD第2弾。前回入らなかったキャラが収録されている

ときめきCD Vol.3



➡こちらは第3弾。変化していくジャケットのイラストを目当てに集めるのも楽しい

プリプリステーションに伊集院レイ様がいた！

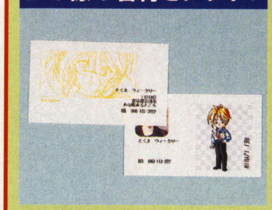
ゲームセンターで稼働中の名刺作成マシン、「プリプリステーション」。なんと『ときメモ』柄の中に、レイ様の柄があったのよ！

13人がせいぞろい



⬆ほら。キャラ選択画面にレイ様の名前が載ってるわ。迷わず選ぶしか

レイ様の名刺をゲット！



⬆レイ様と廊下でぶつかるシーンの線画バージョンと、チビキャラバージョンの2種類



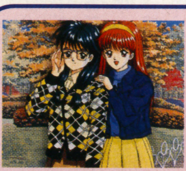
➡埼玉県／すばる　れいか



➡福岡県／にじっち

今週のグッズ・セル画

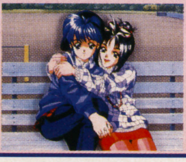
人気のセル画を再現。2人1組で6種類の絵柄があるの。木製の額縁、スタンド付き。（5枚の写真は絵柄部分を切り抜いたもの）各3800円で発売中。



●秋の予感



●ゆうわく



●だきしめたい



●くすぐったい



●放課後…



●夏休み

おハガキちょーダイ！
毎度毎度の投稿のお願いです。①タイトルの枠用のイラスト。縦10cm、横13cm程度で。②「きらめき高校日直日誌」。校内で起こった出来事を100字前後で報告してね。日直は真面目にやらなくてはいけませんよ。私？　よくさぼってました。③お正月にむけて晴れ着イラスト募集。④その他、よろずイラスト、川柳、ポエム、やってほしい特集の希望など、何でもOK。宛先は〒105東京都港区東新橋1-1-16　TIM　FMW編集部「ときめき」係まで。



ブルーランド島通信

ブルーランド島探検速報

ついに革命団入りを決意したジョゼット。その後のストーリーと女神セドナ・ブルーのダンジョンマップを公開!!

アドベンチャー
ワンダープロジェクトJ2
〜コルロの森のジョゼット〜
エニックス
N64
発売中
9800円
コントローラパック同梱
(24ページ×3)

革命団に入るため女神セドナ・ブルーへ

ポッコから革命団に誘われていたジョゼット。革命団入団のためにはポッコに会う必要がある。ポッコにはパイプ通路で会える。ポッコに会うと女神セドナ・ブルーに来るように言われる。普段は兵士がいるが、ポッコに会った後に行くと誰もおらず中に入れる。



⇧パイプ通路に行くとそこにはポッコが。いったいポッコは誰を紹介するのだろうか？



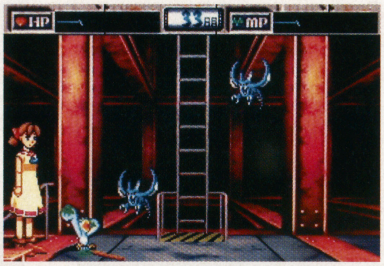
⇧普段は女神セドナ・ブルーに行っても、シリコニアン兵士がいて中に入ることはできないのだが…



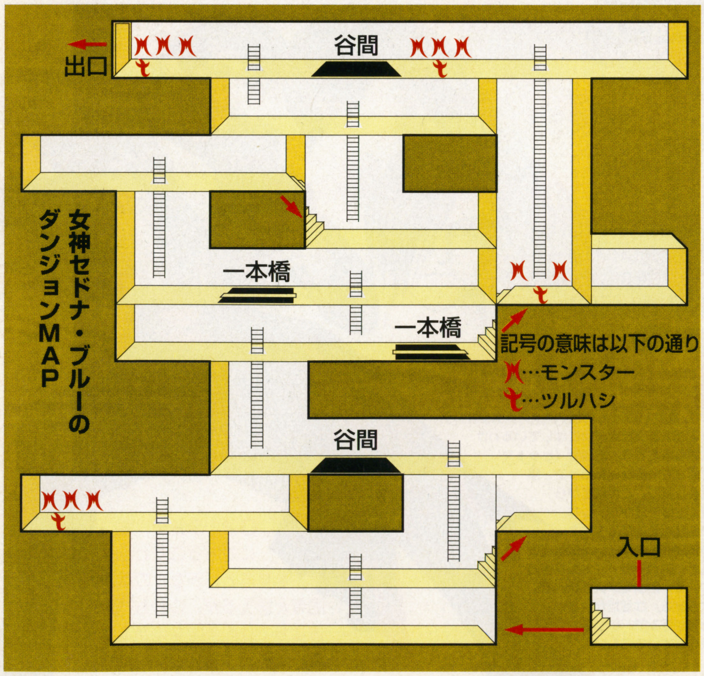
⇨ポッコと話した後で来てみると兵士がいない。これで中に入れる!!

モンスターにぶつかるな!!

女神セドナ・ブルーの中はダンジョンになっていたのだ。中には谷間あり、一本橋あり、モンスターありと、プロトン採石場にあったものと同じような難所が待ち受けている。マップを見れば道には迷わないと思うけど、当たると体力の減るモンスターには注意!!



⇧プロトン採石場と違って、プロトンを食べて体力回復ができないから注意しよう



革命団入団断られる!!

ダンジョンを抜けると、そこは革命団の基地だった。ポッコや他の革命団の人たちはジョゼットを歓迎するが、革命団のリーダーであるガロンは、「革命団は遊びでやっているわけではない」といって、入団を断ってしまう。その後、人工島広場に行くとサファイアがいる。そして、彼女の話からガロンは彼女の父だとわかるぞ。



⇧ジョゼットを危険な目に遭わせないために入団を断るガロン

ジョゼットの正体ついにばれる!?

2番ピアに戻ると居酒屋のカレンとポッコから話があり、ジョゼットがギジンだと知っていることを聞かされる。カレン、ポッコ、ジョゼットは、このことを3人だけの秘密にしようと決める。しかしパールがその話をみんなにばらしてしまい、そのためシリコニアンに追われることになる。

ここでは、まず2番ピアでアーノルドに会った後、島の行ける場所すべてに行こう。すると革命団の暴動が起こり、ポッコとジョゼットは革命団の後をつけることになる。これで第1部は終了だ。



⇨ポッコはどうして知っていたんだ



⇧島のすべての場所を回るまでは第2ピアにきてもアーノルドに追い返されるだけだ

抜け人始末人現る！
判明した中ボスと、
彼の特異な武器紹介

其の四

闇に生きる。from ブシドーブレード

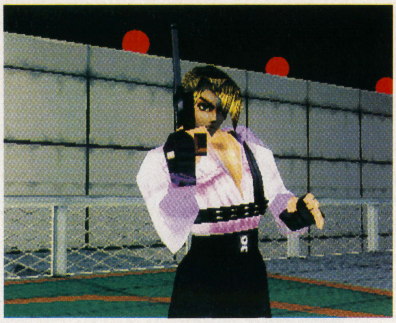
BUSHIDO BLADE

格闘アクション	ブシドーブレード
	スクウェア
PS	3月14日発売予定 5800円
	メモリーカード対応（ブロック数未定）

剣術の世界にとうとう拳銃使いが登場してしまった。膨らむブシドーワールドを追跡！！

華 華麗な中ボス。実は非情なヒットマン

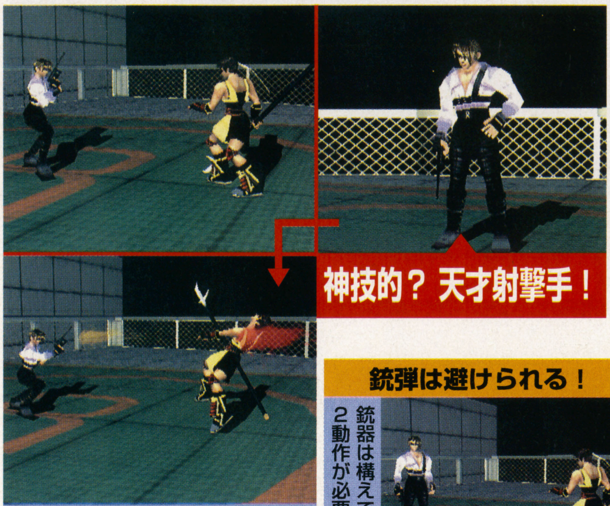
このゲームの1Pモードは、組織を抜けるため執拗な追手を打ち倒していく。その追手の1人、中ボスの存在が判明した。彼の名はシュヴァルツ・カッツェ。驚くことに彼の武器は拳銃である。剣術がメインなゲームなだけに、かなりの苦戦を強いられるか？



➡愛銃を手にするカッツェ。クールに仕事をこなすヒットマンだ

●拳銃射撃の恐怖

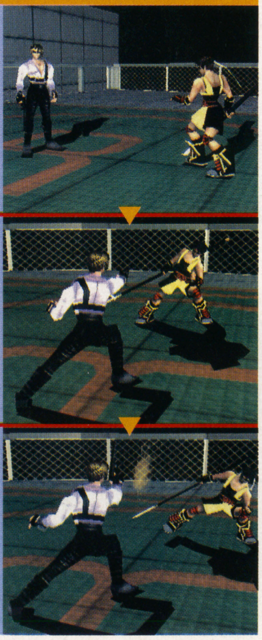
一撃の重みがリアルに再現される本作。拳銃も例外ではない。当然ながら銃弾は防御できず、まさに一撃必殺なのだ。体さばきでかわすしか、生き延びる道はない。



神技的？ 天才射撃手！

カッツェの射撃センスは超一流。彼の銃弾が辰美の胸を貫く。銃弾のスピードを見切るのは、常人には不可能だろう。写真では致命傷を負っているが、四肢などにヒットすることもあるのだろうか？

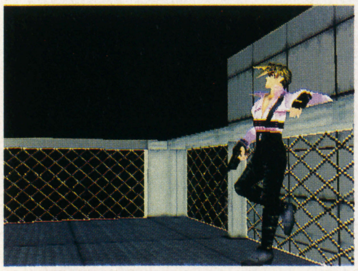
銃弾は避けられる！



銃器は構えてから撃つ2動作が必要な武器だ

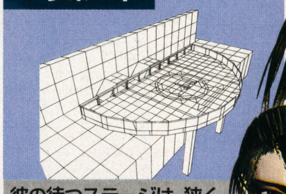
まだ発射される前に弾道を先読みできれば…

銃弾をかわせる。装填時もかなりの隙になる

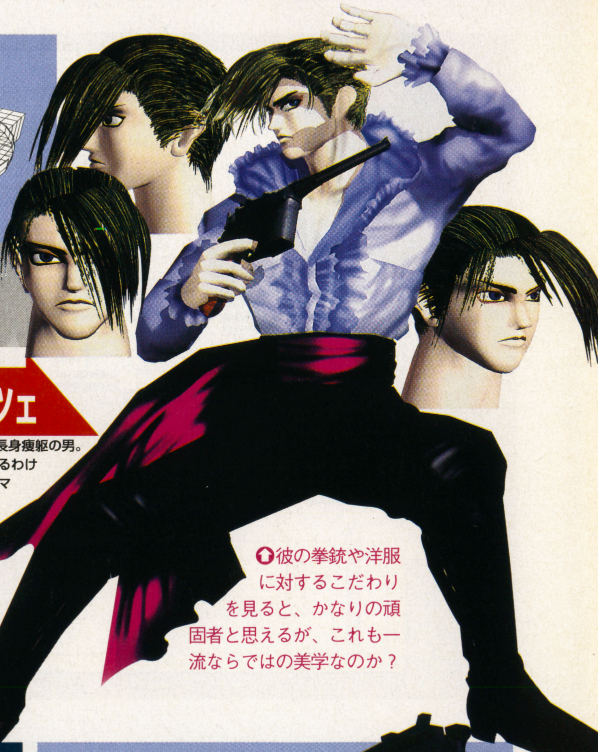


⬆ヘリポートでたたずむカッツェ。夜空を見て何を思うのだろう？

対戦ステージ ヘリポート



彼の待つステージは、狭く障害物の無いヘリポート。これまで紹介した城跡との位置関係は不明だ



中ボス シュヴァルツ・カッツェ

ドイツ生まれ。身長187cm、体重73kgの長身痩躯の男。痩せてはいるが大型拳銃を使いこなしているわけで、筋力はあるのだろう。暗殺者（ヒットマン）を生業にしているクールガイで、黒猫という異名を持つ。この異名から察するに痩せた体を活かし、しなやかな動きを見せるのだろうか？

鳴鏡館から抜け人抹殺という依頼を受け、来日した。時代物のドイツ製軍用銃を愛用している。射撃センスは抜群で、神技的ですらある。なぜだかフリルの付いた服が好みで、いつも派手な格好をしているらしい。

⬆彼の拳銃や洋服に対するこだわりを見ると、かなりの頑固者と思えるが、これも一流ならではの美学なのか？

制作現場レポート

発売日延期に伴い、一層高いクオリティを目指す『ブシドー』。左の写真を見ると分かると思うが、モーションキャプチャーの採用が決定された。これにより人の動作をそのままCGに取り入れ、リアルな動きを再現できる。これは大期待できるか!?



⬆これはオープニング用ムービーの撮影風景の１コマ

一撃必殺武器！ カッツェの愛用拳銃！

ドイツ製の名銃で「モーゼル」と同じタイプ。かなりの時代物だが、耐久性に優れていて信頼性の高い銃。ネジ類を使っていない作りになっていて、複雑なメカニズムを持つ。かなりの大型拳銃だ



郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

2130

差出有効期間
平成10年1月
26日まで

105-00

301

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガWeekly

ファミマガLand モニター募集係
ファミマガWeekly 12月27日号

□□□-□□

住所　　最寄り駅（　　　）線（　　　）駅

ふりがな
氏名　　電話番号
（　　　）　　―

学校・学年　小学校・中学校・高等学校・大学
専門学校・社会人・その他　　年

誕生日　19　　年　　月　　日　　性別　男・女

（キリトリ線）

（キリトリ線）

好きなジャンル とても好きなジャンルをA、それほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。						
	RPG		格闘アクション		アドベンチャー	
	シミュレーション		スポーツ		パズル	
	アクション		シューティング		テーブル	

好きな系統のゲーム とても好きな系統をA、それほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。						
	業務用の移植もの		海外ゲーム		アニメ（マンガ）原作もの	
	ゲームキャラ重視		美少女系		兵器・メカもの	
	パソコンからの移植		ファンタジー		SF	

過去、プレイしたなかで最も好きなゲーム

ゲーム歴　　年

プレイしたゲーム本数　　本

所有ハードに○をつけてください（いくつでも）

1. ニンテンドウ64　2. プレイステーション　3. サターン　4. PC-FX
5. スーパーファミコン　6. ファミコン
7. NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
8. メガドライブシリーズ　9. スーパー32X　10. PCエンジンシリーズ
11. ゲームボーイシリーズ　12. バーチャルボーイ
13. ゲームギア（キッズギア）　14. 3DO　15. DOS／V
16. マッキントッシュ　17. PC9801・9821シリーズ　18. MSXシリーズ
19. ピピンアットマーク　20. 業務用　21. その他　22. 何も持ってない

年平均新作ソフト購入本数　　本

年平均中古ソフト購入本数　　本

週平均ゲームプレイ時間　　時間

月平均ゲームセンタープレイ時間　　時間

以下の項目について、ゲームの評価ができるほどの知識があるものに○をつけてください（いくつでも）

1. 野球　2. サッカー　3. ゴルフ　4. 釣り　5. プロレス
6. その他のスポーツ　7. 麻雀　8. パチンコ　9. パチスロ
10. 将棋　11. 囲碁　12. 競馬　13. ギャンブル　14. ピンボール

毎週㊏曜日 発売前のゲームがプレイできる

12月14日・15日のオリジナルテレカは 『闘神伝3』

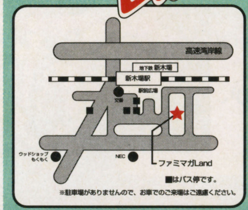


オリジナルテレカがもらえる

アンケートにこたえるだけで…

たっくさんの発売前人気ソフトを、好きなだけ遊べる！ そんな夢のような施設があったことを、キミは知ってたかな？ ソフトショップの店頭でやってるような、小さなモノじゃないぞ。ズラリと並んだ200台以上のモニターから、キミのやりたいゲームを選んでプレイすることができるのだ！ ちょっと気になるゲームも買う前に体験できるグッドな施設、「ファミマガLand」は、東京・新木場駅の目の前！ ウレシイ入場無料だ！

ファミマガLandがそれを可能に!!



■交通機関
●JR（京葉線・武蔵野線）・
営団地下鉄(有楽町線)
臨海副都心線／新木場駅下車
●路線バス
夢01系統
錦糸町駅(JR)～新木場駅（約35分）
（日曜・祝日のみ、毎時1～3本行）
木11甲系統
東陽町駅(営団地下鉄）～新木場駅
（約20分、毎時3～5本運行）

毎週日曜日は会員Day!!

「人気ソフトの順番待ちがイヤだな」「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！ 右に綴じ込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接申し込むことで登録することが可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡します。奮って応募しよう！

11月30日ファミマガLand訪問者



千葉県／笹野誠太郎さん
松尾和真さん

笹野「『ファミマガLand』ができた当初より、どんどん混んできた。会員なんだけど、日曜日も呼ばれづらくなった」
松尾「ニンテンドウ64のこと、もっと取り上げてくださいよ。『マリオカート64』最高です！」

12/14・15ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト
（12/27～1/9発売予定ソフトが対象）

プレイステーション最新作

- **きゅー爆っく**／アクティビジョンジャパン／アクション
- **BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア**／アトラス／シミュレーション
- **マイティヒット～Mighty Hits～**／アルトロン／シューティング
- **グリッド　ランナー**／ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／アクション
- **大航海時代Ⅱ**／光栄／シミュレーション
- **Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～**／サン電子（サンソフト）／アクション
- **BASTARD!!ー虚ろなる神々の器ー**／集英社・セタバスタード!!制作委員会
- **闘神伝3**／タカラ／格闘アクション
- **新スーパーロボット大戦**／バンプレスト／シミュレーション
- **スター・ウォーズ　レベルアサルト2**／BPS／シューティング

セガサターン最新作

- **グリッド　ランナー**／ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／アクション
- **水滸伝・天命の誓い**／光栄／シミュレーション
- **実戦パチスロ必勝法！4**／サミー工業／テーブル
- **人造人間ハカイダー　ラストジャッジメント**／セガ／シューティング
- **SEGA AGES／廊下にイチダントアール**／セガ／ETC
- **テラ　ファンタスティカ**／セガ／シミュレーション
- **銀河お嬢様伝説ユナ　REMIX**／ハドソン／アドベンチャー
- **タクラマカン～敦煌傳奇～**／パトラ／パズル
- **ゲゲゲの鬼太郎　幻冬怪奇譚**／バンダイ／アドベンチャー
- **テトリスS**／BPS／パズル
- **はいぱぁセキュリティーズS**／ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）／シミュレーション
- **ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE**／ヒューマン／スポーツ

スーパーファミコン最新作

- **マスク**／ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／アクション
- **実戦パチスロ必勝法！TWIN**／サミー工業／テーブル
- **ニチブツコレクション2**／日本物産／テーブル
- **ドラゴンナイト4**／バンプレスト／シミュレーション

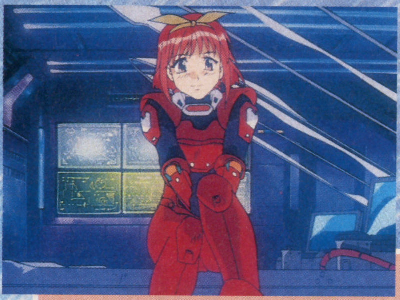
ゲームボーイ最新作

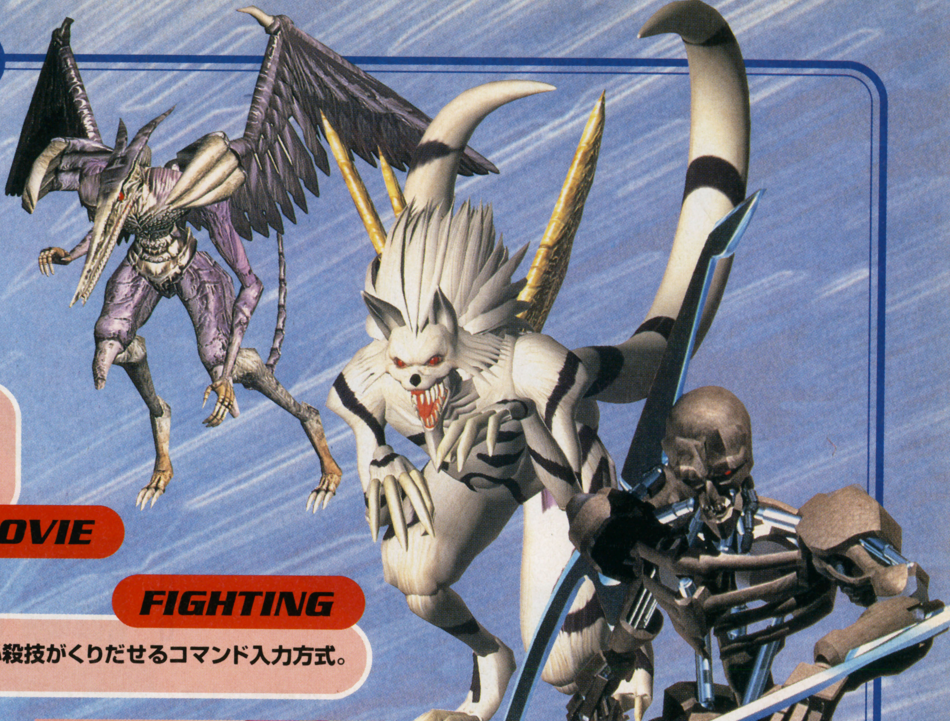
- **スーパーチャイニーズファイターGB**／カルチャーブレーン／格闘アクション
- **テトリス　プラス**／ジャレコ／パズル
- **名探偵コナン　地下遊園地殺人事件**／バンダイ／アドベンチャー

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

お問い合わせ…(03)-3573-8635 ファミマガLand事務局まで
（休日を除く月～金曜日の午後4時～6時まで受け付け）

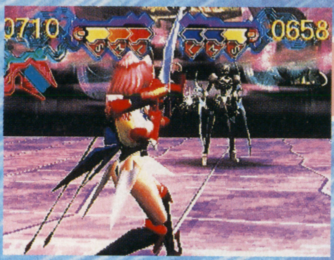
GAME POINT





オープニング、エンディングだけでなく、
随所にフルムービーアニメーションが登場!!

FULL MOVIE



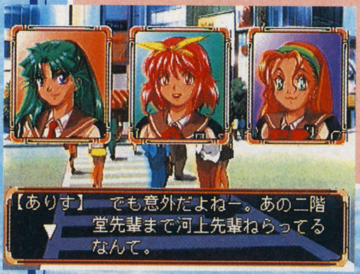
FIGHTING

カンタンに必殺技がくりだせるコマンド入力方式。



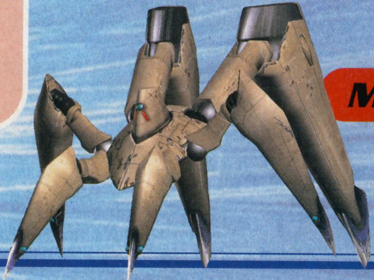
ADVENTURE

豪華声優陣がフルボイスで
しゃべるアドベンチャーシーン。

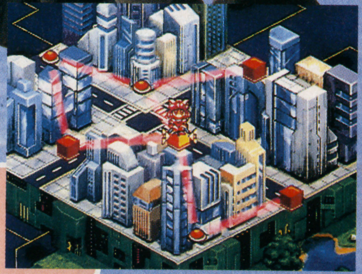


キャラクターの魅力いっぱいの
イベントシーン満載!

EVENT SCENE



MAP SCENE



可愛いチビキャラが、
敵を探して
MAP画面を移動。

12月20日(金)(25:30〜26:25)テレビ東京スペシャル枠にて、
「ありす イン サイバーランド(仮)」TV放送決定!!

声優達が歌う
シングルCD、
ゲームサウンドトラック
(CDエクストラ仕様)、
wea japanより
発売!!

ラジオドラマ
CDアルバム
(Vol.1〜Vol.3)
wea japanより
順次発売!!

ありす
キャラクター
フィギュア
海洋堂より1月発売!!

キャラクター
カード入り・
ありすスナック
12月より全国スーパー、
コンビニにて発売!!

オリジナル・ストーリーで
展開する
Windows95版
ありすインサイバーランド
〜闇夜の魔導師〜
同時発売!

グラムスは、スタッフを募集しています。

●職種:①ゲームプログラマー ②2DCGデザイナー ③3DCGデザイナー ④サウンドクリエーター
●資格:高卒以上30歳位迄、①ゲーム業界での実務経験者、②③2DCG、3DCGの制作経験者④実務経験者
●応募方法:履歴書(写真貼付)及び職務経歴書を下記宛ご郵送ください。書類選考後、面接日時をご連絡します。
※履歴書送付先／右記住所の人事部W係宛。※お問い合わせ先:人事部 TEL.03-3224-3131担当／横山、吉原

グラムス株式会社
〒106 東京都港区六本木3-5-27
六本木山田ビル3F TEL03-3224-3152
GLAMSインターネットホームページ
http://www.glams.co.jp/



誰も知らないレベル9へ
少女たちの夢と冒険のストーリーが、いま始まる。
インターネットがさらに発展を続ける近未来の東京には、
巨大な仮想空間《サイバーランド》が創られていた。
その中を自由にダイブする3人の少女達、ありす、麗奈、樹莉。
シムペット探しから始まった少女達の冒険は、
いつしか全世界を巻き込む
大混乱の核心へと導かれていく…。
CAST
浅田 葉子
荒木 香恵
宮村 優子
井上 喜久子
氷上 恭子
根谷 美智子
三石 琴乃
丹下 桜
久川 綾
まるたまり
菊地 志穂
菅原 祥子
OVA
オリジナル・ビデオ・アニメーション
発売決定!! ●ビデオ ●LD
1.25／Vol,1
2.25／Vol,2
ワーナーヴィジョン・ジャパン
バンダイビジュアルより販売
ありす
ALICE in Cyberland
ギャルベンチャーゲーム
'96.12.20 On Sale!! ¥5,800
PlayStation
RADIO
●毎週水曜日(PM9:00〜)、文化放送「浅田葉子のグラムス・レディオ・ナイト」他にて、ラジオドラマ「ありす イン サイバーランド」好評放送中!!
放送局:文化放送、ラジオ大阪、山形放送、山陽放送、岐阜放送
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



年末発売 ボードゲームセレクション 1

さくまあきら氏監修のボードゲームのシステムを総チェック!

単純なのに奥が深くてみんなで楽しめる。そんな『ぐーちょ』のシステムを全部見せちゃうのだ。

ボードゲーム	ぐーちょDEパーク ～テーマパークものがたり～
	EAV
PS	12月15日発売予定 5800円
	メモリーカード対応(1ブロック) マルチタップ対応(4人まで)



themePARK ぐーちょDEパーク テーマパークものがたり

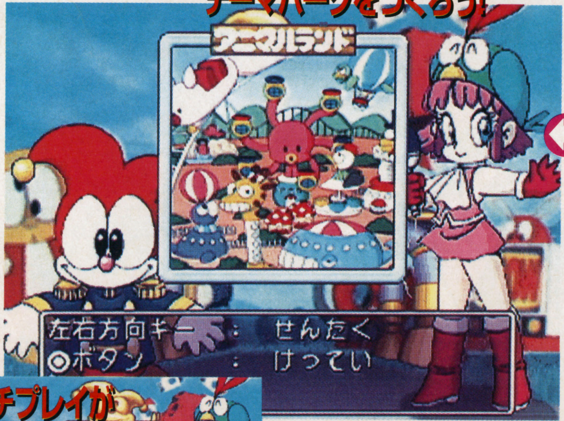
老若男女誰にでも楽しめるほのぼのマルチプレイゲーム

一見するとただのスゴロクなのではないかというシンプルなボードゲーム。でも、そこはさくまあきら氏監修ということで、遊園地をつくり、入場者数を競うという目的のもと、白熱したかけひきが楽しめてしまうというわけ。

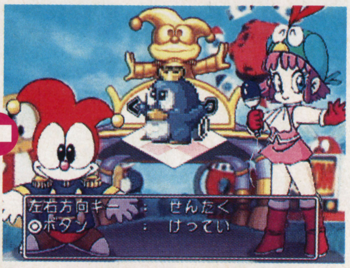
ちなみにゲームの構成は、プレイヤーがスロットを回してカートを進めていくボードの部分と、その下にあるショップ&アトラクションを建設していく部分というように2階層になっている。

さて、そこで気になるアトラクションの建て方はというと、簡単に言えば、カードとチップをもらえるようにうまくマスに止まりながら進むだけ。簡単だが、相手をいかに妨害するかという駆け引きのおもしろさがあるのだ。

テーマパークをつくろう!



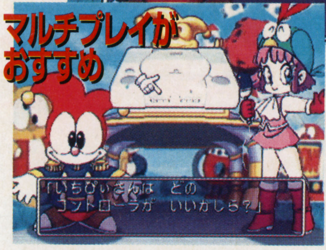
パネルとチップを貯めて、ショップ&アトラクションを建設。入場者数を競うのだ!



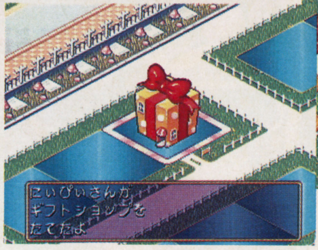
乗り物などを選択する。どれが有利ということはないので、好みで選べばよし!

先に進めば勝ちというものではないのだ!

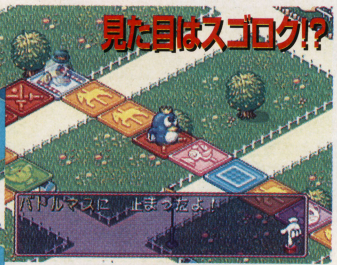
マルチプレイがおすすめ



もちろん、1人でも遊ぶことができるが、人との駆け引きがより白熱!



見た目はスゴロク!?



カードとチップを増やしてアトラクションを建てていくのだ

ゲームの流れ

とりあえず、プレイ人数や、自分の乗り物などを決めたら順番にスロットを回して、グーチョくんを追う。もちろん、アトラクションを建てるべく、なるべく有利なルートを選択。カードは使いどころを誤らないように。最初に設定した年数を経て結果が発表される。

カードを使う!



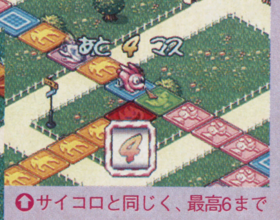
グーチョくんを追い、他プレイヤーを妨害する

パネルとチップが集まったらアトラクションを建設



ショップ&アトラクションを建てる!

スロットで移動する!



サイコロと同じく、最高6までのスロットで進んで行く

ウィークデイとホリデイがある





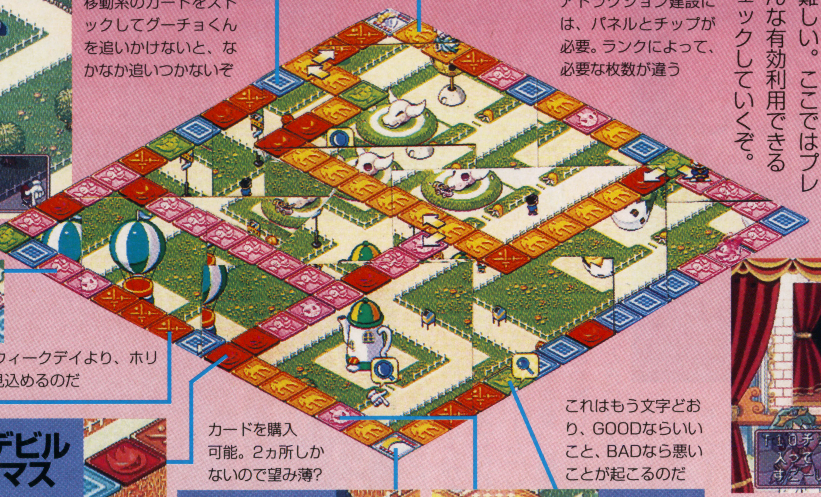
このグーチョくんを追いかけるのがポイント

マス、アトラクション&ショップ、カードを把握しておこう!!

基本的には、出た目によって止まるマスが決まってしまうが、悪いマスに止まりそうな場合には、分岐やカードを活用して良いマスに止まることができる。使えるものはすべて使ってパネルを集めなければ、アトラクションを建てていくのは難しい。ここではプレイ中にそんな有効利用できるものをチェックしていくぞ。



⬇カードには、他のプレイヤー妨害用のもの、自分の乗り物移動用のもの、妨害対策の守備用のものがあるのだ



カードマス 移動系のカードをストックしてグーチョくんを追いかけないと、なかなか追いつかないぞ

パネルマス アトラクション建設には、パネルとチップが必要。ランクによって、必要な枚数が違う

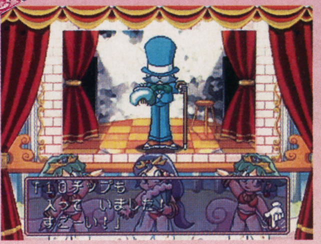
ゲストマス ゲスト=お客さんが来てくれる。ウィークデイより、ホリデイの方が、より大勢の入場者が見込めるのだ

バトルマス 他のプレイヤーとスロット対決(出た目が大きければ勝ち)。勝てばパネルを交換できる

デビルマス デビルパネルがもらえる。3枚集まるとヘルレディが、BADマスより怖いことをしにくる

ゲートマス カードを購入可能。2ヵ所しかないので望み薄?

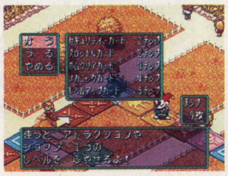
GOODマス&BADマス これはもう文字どおり、GOODならいいこと、BADなら悪いことが起こるのだ



⬆このようにGOODマスのイベントは、チップがいただけたり、入場者が増えたりといいことずくめなのだ

カードの種類&効果

他のプレイヤーの妨害ができたり、自分の有利な展開に持っていけるのがカードだ。他のプレイヤー誰か1人を選んでミサイルを発射し、命中すればしばらく何もできなくさせるもの、1マスずつしか進めなくなるもの、複数のスロットを同時に回して(数はカードによる)その合計分乗り物を進められるもの、スロットバトルで負けてもカード交換しないものなどがある。また、カードを使うとスロットは回せないぞ。



➡チップがあれば、ゲートマスで購入可能

ショップ&アトラクション

ショップ&アトラクションにはランクづけがあり、それぞれに満足度が設定されている。満足度が高ければ高いほど集客力もあるのだが、建てるのに必要なパネル&チップの量も増えるので、建設に時間がかかるのだ。



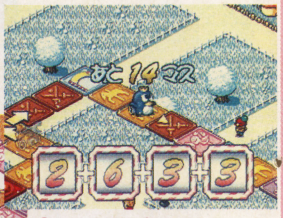
➡始めは大きいものは狙わず、細かいものの相乗効果を期待しよう

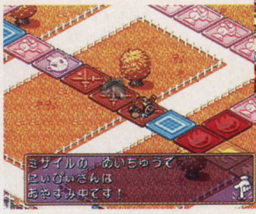
その他のポイント



その他にもゲームを盛り上げる要素がある。まずはグーチョくん。バトルに勝つと集客力が大幅アップするのだ。それから、デビルパネルが3枚集まるとやってくるヘルレディ。アトラクションやパネル、チップを取られ、致命傷になることもある。

⬇ミサイルは、はずれることもあるが、命中すればその人はしばらく戦線を離脱することになってしまう





⬆これなら、常時スロット2個のグーチョくんを追いかけることができるぞ!

クリスマスプレゼント1 先着500名に『ぐーちょDEパーク』をプレゼントするゾ!!



なんと先着500名に『ぐーちょDEパーク』をプレゼント。これからの年末年始、人が集まる機会も多いはず。そんなとき、この誰にでも楽しめるマルチプレイゲームがあれば盛り上がること請け合い。やっぱり、こういうゲームはコンピュータとやるより、みんなでやった方が楽しいからね!!

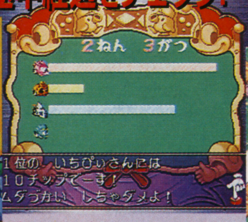
応募のきまり

ハガキに、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM FMW編集部「ぐーちょDEパーク係」まで。
同日に応募が多数あった場合、抽選になります。

結果発表!!



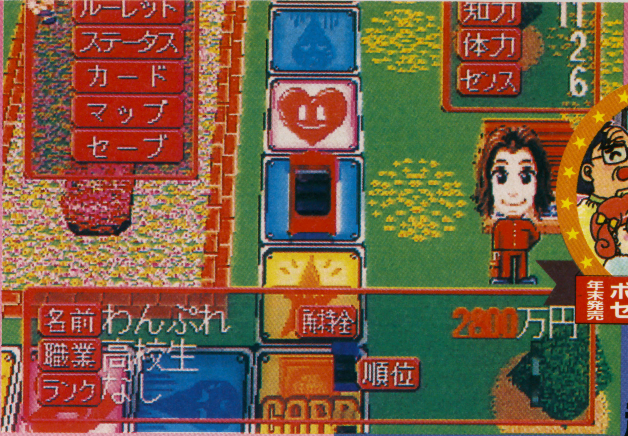
途中経過をチェック!



⬆6ヵ月ごとに途中経過発表。ごほうびと、罰が用意される

⬇ゲストマスよりも、グーチョくんの方が効果は大きい





⬅これが基本となるフィールド。コース途中には分岐点もある



DX人生ゲーム

超有名ボードゲームはTVの中でも大ヒット中!!

人生、楽ありゃ苦もあるさ!! そんな人生を味わえるのだ

ボードゲーム	**DX人生ゲーム**
	タカラ
PS	発売中 5800円 メモリーカード対応（2ブロック） マルチタップ対応（4人まで）
SS	発売中 5800円 バックアップメモリー対応（99ブロック） マルチターミナル6対応（4人まで）

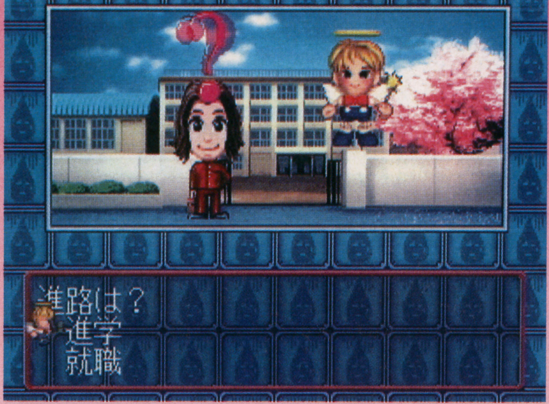
もしも違った人生を送れたなら…そんな願いをかなえるボードゲーム

誰でも一度は、違った人生を送れたら、と思ったことがあるはず。そんな願いを叶えてくれるのがこの『DX人生ゲーム』だ。学校、仕事、遊びや恋愛、結婚など、人生の楽しさや厳しさが詰め込まれていて、ときには人生の分岐点にたつことも。ゲームを始める前に、モンタージュで顔を作り、やりたいコースを選んでさあ出発だ!!

ゲームの目的は総資産を多くすること。ルーレットを回して、止まったマスでお金を増やしたり、プレイヤーのパラメータをアップさせたりすることで総資産が増えていく。

⬇進学、受験、就職、結婚など人生の一大イベントが分岐点になる

人生の分岐点がイベントに!!



自分の顔を作成しよう



⬅ゲームを始めるときに、自分の顔をモンタージュで決める

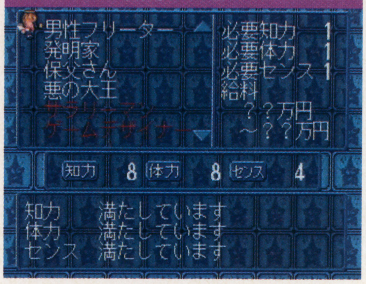


⬆マスに止まるとさまざまなことが起こり、パラメータが上下したりする

好きな職業を選んでどんどん出世しよう

このゲームでは、さまざまな職業が選べる。しかし、プレイヤーのパラメータによって、選べる職業が制限されている。特に政治家など高収入の仕事は、多くのパラメータが必要。自分のなりたい職業があるのならば、パラメータをできるだけアップさせよう。また、職業にランク付けがあり、ランクがアップすると収入も上がり、大幅に総資産を増やせるのだ。

いろんな職業が選べるのだ!!



⬅職業の中には、悪の大王といった、ユニークなものまである

クリスマスプレゼント2

『DX人生ゲーム』を先着3名様に!!

読者のみなさんへクリスマスプレゼント。寒い冬には、もってこいの『DX人生ゲーム』（PS版）を先着3名様に贈ります。ハガキに住所、氏名、電話番号を書いて下のあて先まで。なお、同日に多数の応募があった場合は、抽選となります。

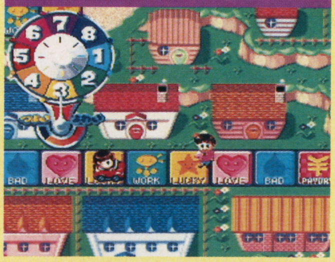
〒-105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM FMW編集部「人生ゲーム」係

SFC版 『スーパー人生ゲーム3』も発売中だよ

上記のソフトと同じシリーズものである『スーパー人生ゲーム3』も発売されているぞ。こちらは、スーパーファミコン版でシリーズ3作目となるのだ。今回は、今までの良い部分を継承しつつ、物足りなかったところが改良されている。

たとえば、ルーレットにパワーメータがついたことにより、自分で力の加減ができるようになっている。また、プレイする前に決める星座によって、その星座別のイベントが発生するのだ。

パワーメータ付き!!



⬅パワーメータは慣れてくると、自由に加減ができるようになるぞ

星座別イベントも



⬅やった!! お金がもらえた



DX億万長者ゲーム

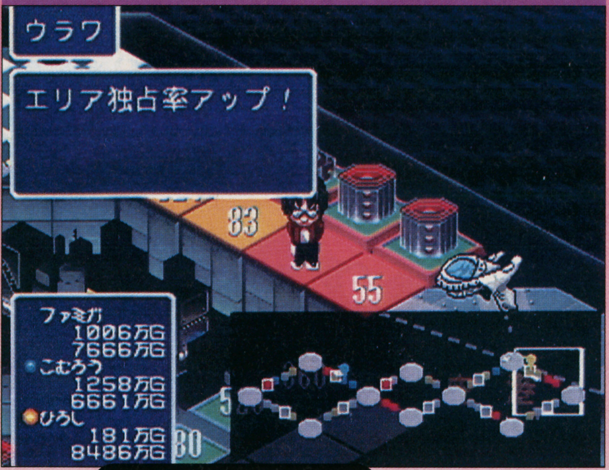
株で儲けるか、不動産でもうけるか?
株や不動産が大好きなお父さんも楽しめるボードゲームがコレ!

とにかくお金を稼いで億万長者を目指すのだ

とにかくにもお金を稼ぎまくり、億万長者をめざすのが、この『DX億万長者ゲーム』。不動産や株などで資産を増やしていくのだ。

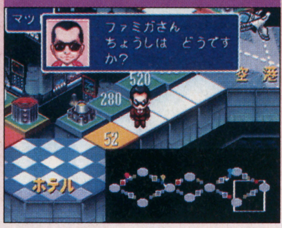
ゲームの流れは、一定の所持金を持ったプレイヤーがルーレットを回して進み、都市や株の購入、増資、また、チャンスのマスやカードのイベントやミニゲームでお金を増やしていくというもの。決められた目標金額を達成してスタートのマスに戻れば優勝だ。しかし、そううまくいくはずもなく、他のプレイヤーが妨害してくることもある。とにかく頭をフルに使い、他人に差を付けて億万長者をめざせ!!

エリア独占で営業利益アップ!!



➡同じエリアを独占!! これで大幅に営業利益がUPするのだ

スパイをやとえ!!



⬆スパイを雇った! これで他人の営業利益を巻き上げろ



⬆乗り物で移動していく。相手が飛行機に乗ろうとしているぞ

クリスマスプレゼント3

『DX億万長者ゲーム』を先着3名様に!!

こちらのソフトもクリスマスプレゼント。またまた先着3名様に贈ります。ハガキに住所、氏名、電話番号を書いて下のあて先まで。なお、同日に多数の応募があった場合は、抽選となります。

〒-105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM FMW編集部「億万長者」係

ボードゲーム DX億万長者ゲーム
タカラ
PS 発売中 5800円
メモリーカード対応(1ブロック)
マルチタップ対応(4人まで)



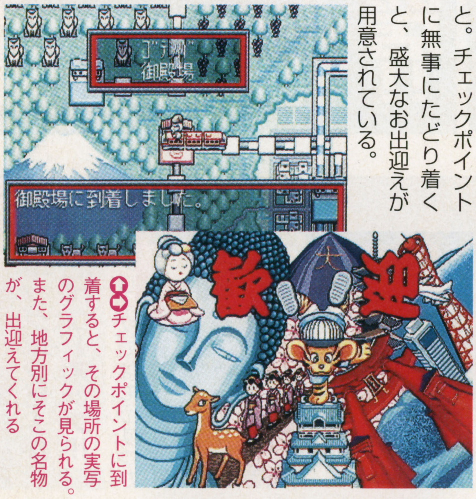
DX日本特急旅行ゲーム

暖かい部屋の中で全国を訪問しよう
乗り物に乗って日本全国を駆け巡る。ちょっとした旅気分が楽しめるのだ

チェックポイントを様々な乗り物で巡る

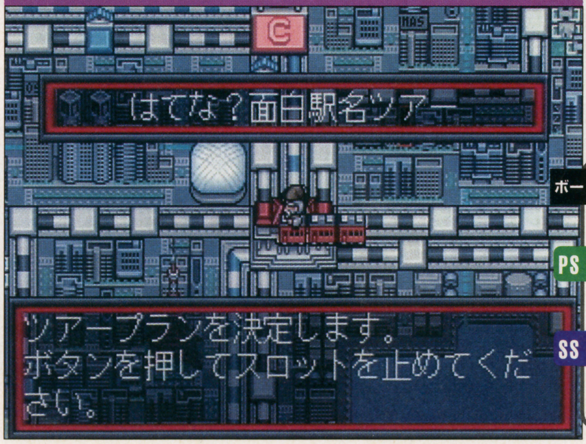
新幹線、飛行機、フェリーなどさまざまな乗り物を乗り継いで、日本全国の名産品、観光地などを見てまわりたい。そんな願いが叶うのが、この『DX日本特急旅行ゲーム』。まず最初に、用意されている旅行プランをスロットを止めて選ぶ。そして、おのおののチェックポイントを巡るのだ。旅行プランには、「日本ミステリーツアー」といったユニークなものも用意されている。

チェックポイントをスムーズに巡るには、全体の地図を見ながら自分のいる現在地を確認すること。チェックポイントに無事にたどり着くと、盛大なお出迎えが用意されている。



⬅⬅チェックポイントに到着すると、その場所の実写のグラフィックが見られる。また、地方別にそこの名物が、出迎えてくれる

ルーレットで旅行プランを決定



➡旅行プランが決定。なにやら面白そうなツアーになりそうだ

クリスマスプレゼント4

『DX日本特急旅行ゲーム』を先着3名様にプレゼント!!

このソフトもクリスマスプレゼントとして、先着3名様に限り贈ります(PS版)。ハガキに住所、氏名、電話番号を書いて下記のあて先まで。なお、同日に多数の応募があった場合は、抽選となります。

〒-105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM FMW編集部「日本特急旅行」係

ボードゲーム DX日本特急旅行ゲーム
タカラ
PS 12月20日発売予定 5800円
メモリーカード対応(5ブロック)
マルチタップ対応(5人まで)
SS 12月20日発売予定 5800円
バックアップメモリー対応(4ブロック)
マルチターミナル6対応(5人まで)



桃太郎電鉄HAPPY

ももたろうでんてつハッピー

TVボードゲームの定番が新装開店!!

年末年始の休みに、旅行に行く人も多いんじゃないかな？　行かない人は、このゲームで旅行気分を満喫するのもいいネ!!

ボードゲーム	桃太郎電鉄HAPPY
	ハドソン
SFC	発売中 8300円
	バッテリーバックアップ（最大3） マルチプレイヤー5対応（4人まで）



⇧年末ボードゲームの定番中の定番。かの、すぎやまこういち氏も「年末には必ず『桃鉄』の最新作で遊びたい」と語っている。はたして来年はN64で出るのか、それともPS？　SS?

電車に乗って全国を巡り物件を買ってトップを目指せ

今まで何作も発売されて、今やすっかりボードゲームの定番になった『桃鉄』シリーズの最新作がこの『桃太郎電鉄ＨＡＰＰＹ』。

プレイヤーは鉄道会社の社長となって、目的地をめざして旅をする。しかし、ただ目的地をめざすだけのゲームではない。ゲーム中に登場するさまざまな物件を購入し、資産を増やし、最終的に総資産が多いプレイヤーの勝ちとなる。また、ゲーム中にはさまざまなイベントが発生し、プレイヤーを飽きさせない工夫がされている。

イベント盛りだくさん



⇧ドジラが登場。物件を破壊していく

あのキングボンビーがさらにパワーアップ!!

『桃鉄』シリーズではもうすっかりおなじみとなった貧乏神、通称ボンビー。目的地から最も遠いプレイヤーに取り付く彼は、今回も登場してプレイヤーを泣かせる。さらに強力なキングボンビーに変身されたら、お金が無くなるぞ。

ここは悪夢のボンビラス星…



⇨ここは地の果て、ボンビラス星。マス目はすべてマイナスなのだ



⇧ドヒャー!　とうとうキングボンビーに変身してしまった。勝手に物件を売られたりして、もう激貧地獄っス



⇧や、やばい、ボンビーの様子がおかしくなり始めた。まさか最強最悪の例のヤツに変身するのでは…

カードを上手く使ってライバルを蹴落とそう

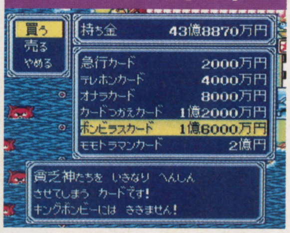
桃鉄といえばカード。そのカードにも新しい種類が増えた。それらのカードを使って、ゲームを有利に進める。一発逆転やライバルをけ落とすことも可能だ。

新ばかもんカード



⇧変なオヤジが登場して、強制的に一回休みにさせられる

ボンビラスカード



⇧このカードを使うと、ボンビーが何かに変身する

クリスマスプレゼント5

『桃鉄HAPPY』を先着3名様に!!



『桃鉄ＨＡＰＰＹ』を先着3名様にプレゼントいたします。ハガキに住所、氏名、電話番号を書いて下記のあて先まで。同日に多数の応募があった場合は、抽選となります。

〒-105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM FMW編集部「桃鉄」係

第25話までの攻略+ユニットデータ

勝利したけりゃ読むしかない!

最強攻略!!

シミュレーション 新スーパーロボット大戦
バンプレスト
PS 12月27日発売予定
6800円
メモリーカード対応（3～15ブロック）



前回を遥かに上回る情報量でお届けする『新～』の連続攻略第2回。攻略担当が編み出した極秘攻略テクも一挙に公開し、キミを『スパロボ』の達人にする!!

特殊能力から精神コマンドまでわからない要素があったらここを読め！

まず攻略にあたって覚えて欲しいのが、キャラが取得する能力や、ユニット強化の詳細。確実に戦闘を有利に運んでいく要素ばかりなので、これらを把握してからがゲーム開始と言ってもいいだろう。

全31種をやっと公開
精神コマンド

『新～』で使用できる精神コマンドは全31種。新たに追加された「見極め」以外は効果・消費SPともに『第4次S』に準じている。パイロットたちはこの中から各人異なったものを6種類ずつ覚えていくのだが、実はここで何を覚えるかが戦闘に参加させるパイロットを選ぶうえでもっとも重要なポイントとなってくる。

具体的に言えば使用頻度の極めて高い「幸運」や「ひらめき」、「熱血」などは必要不可欠なコマンドであり、このあたりを1つも習得しないようであれば彼らを戦力として使っていくのは望ましくない。なんにせよ、人選の際にはまずここをチェックしていくべし。

大空魔竜隊は80%でOK



⬆特殊技能超能力のおかげってやつですね

精神コマンド一覧 ※（ ）内は消費SP

加速（5）	次の行動のとき、1回だけ移動力が+5になる		
足かせ（10）	距離3スクエア以内のユニット（味方含む）の移動力を1ターンの間半減	根性（20）	使用者の減ってしまったHPを最大値の1/3分回復する
気合（40）	使用者の戦意を10ポイント高める。重ねがけも可能	ド根性（40）	使用者の減ってしまったHPを最大値まで一気に回復する
激励（50）	隣接するユニット（敵含む）の戦意を10ポイント高める	信頼（30）	味方1人の減ってしまったHPを最大値の1/3分回復する
脱力（30）	距離3スクエア以内のユニット（味方含む）の戦意を10下げる	友情（80）	味方全員の減ってしまったHPを最大値の半分回復する
覚醒（50）	使用者が1ターンの間に行動できる回数を1回増やす	愛（100）	味方全員の減ってしまったHPを最大値まで一気に回復する
再動（70）	隣接する行動を終了したユニット1体を再び行動可能にする	補給（60）	味方一人のENと武器の残り弾数を最大まで一気に回復する
隠れ身（40）	1ターンの間、敵から攻撃されない。こちらからの攻撃は可能。	復活（120）	やられてしまった味方1人をHP、EN、SP最大の状態で復活させる
偵察（5）	???表示の敵のステータスを見ることができるようになる	必中（20）	1ターンの間、使用者の命中率がすべて100%になる
探索（10）	マップ上に埋もれたアイテムの場所を教えてくれる	ひらめき（10）	敵からの攻撃を、1回だけ100%の確率で回避することができる
威圧（40）	使用者よりもレベルが低い敵を1ターンの間行動不能にする	集中（10）	1ターンの間、命中率に+30%、回避率に+30%の修正が付く
自爆（1）	隣接ユニット（味方含む）にHP分ダメージを与えて消滅。撃墜はできない	かく乱（70）	1ターンの間、すべての敵の命中率が半分になる
激怒（70）	敵全体に10～1000のダメージを与える。撃墜はできないし経験値ももらえない。	熱血（30）	次の行動で攻撃するとき、1回だけ2倍のダメージを与える
幸運（40）	次の戦闘で得られる経験値と資金の量が2倍になる	魂（50）	次の行動で攻撃するとき、1回だけ3倍のダメージを与える
奇跡（40）	ド根性・気合×2・加速・幸運・必中・ひらめき・魂が一度にかかる	てかげん（10）	相手よりもレベルが高い場合、とどめをささずにHPを10残して生き残らせる
見極め（80）	次の行動でマップ兵器を使ったとき、敵味方を判別してダメージを与える	鉄壁（30）	1ターンの間、使用者の乗るユニットの装甲の数値が2倍になる

特徴あるヤツが強い
特殊技能&能力

パイロットの覚える特殊技能はいろいろ追加されたが、そのほとんどが能力値アップ系。「あると便利」程度のものなので、「○○を覚えないから」などと神経質に見る必要はないだろう。（ファンネルを持つユニットが減ったため、ニュータイプも以前ほどの価値を持たなくなっている）。

反面、ユニットの持つ特殊能力は特異なものがいくつか追加され、それが直接攻略に繋がるケースも生まれてくる。V-MAXやMPW（マジンパワー）はもちろんのこと、今回は特にビームコート系の特殊能力に注目したい。敵味方ともにビーム兵器が増えているため、無効化しながら突撃という状況もおのずと増えた。

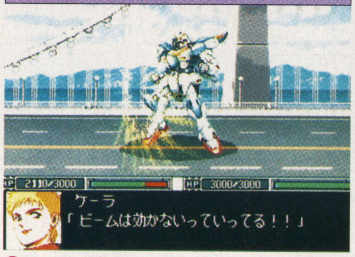
30話までに使用できる、特殊能力

HP回復	毎ターンの始めにユニットの減ったHPを500回復する
EN回復	毎ターンの始めにユニットの減ったENを10回復する
ビームコート	ダメージ1200までのビーム兵器を無効化する
Iフィールド	ダメージ2000までのビーム兵器を無効化する
バリア	ダメージ3000までのビーム兵器を無効化する
合体・分離	数機のメカが1体のロボットに合体する。またはその逆
変形	1体のロボットが普段とは違う飛行形態などに変形する
分身 真・マッハスペシャル	戦意が130以上のとき、50%の確率で分身して敵の攻撃を完全に回避する
V-MAX	3ターンの間命中&回避率が上がり、ビームコートと体当たりが付く
MPW	武器の攻撃力が2倍に上がるが、EN消費量も2倍に増える
自己再生	毎ターンの始めにHPとENが一定%回復する
自己増殖	デスアーミーなどの固定ユニットを増殖させる

30話までに使用できる、特殊技能

切り払い	ファンネルなどの実弾兵器をサーベルで切り払って無効化する
シールド防御	シールドを張って防御行動を試み、受けるダメージを半分にする
底力	HPが最大値の1/4以下になったとき、クリティカル発生率が50%アップ
野性化	戦意が130を越えると敵に与えるダメージが1.5倍になる
ニュータイプ	ファンネルが使用でき、さらに命中&回避に+5
強化人間	命中率と回避率が+5され、ファンネルを使うこともできる
T-LINK	T-LINKが必要な武器が使える。さらに命中&回避に+5
超能力	精神コマンドが80%のSPで使える。近&遠攻撃、命中、回避に+3
明鏡止水	明鏡止水の境地が必要な武器が使える。さらに命中&回避に+5
DG細胞	命中&回避に+2。敵のみが所持する特殊技能である
バーサーカー	バーサーカーモードを発動させることができる
社長	戦闘で得られる資金が通常の1.5倍になる
2回行動	移動や攻撃など、1ターンに行動できる回数が1回増える

ビームコート系にもレベルがある



⬆レベルが高いほど強いビーム攻撃を防ぐ

技能にはレベルがある



⬆レベルが高いほど高確率で技能を発揮

ONE-POINT

「V-MAX」と「MPW」は使い所が重要

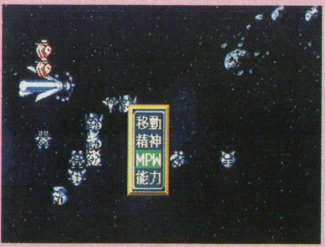
レイズナーの持つV-MAXは使用すると命中率と回避率を大幅に（常時必中+ひらめきをかけているような！）高める効果を持つが、その持続時間は3ターンと短く、その次のターンは何も行動が取れなくなるという欠点を持つ。戦意が高いほどに効果を増すというのも重要点だ。

マジンガーZのMPWは使用したターンからシナリオクリア時まで武器の攻撃力が2倍になるというもの。ただ、その代償として武器の消費ENが増えてしまう（ブレストファイヤーはなんとEN100消費にまでなる）。

双方とも効果は高いが万能ではないので、敵増援やシナリオ内のイベントによって使い時を考えなくてはならない。今回で一番頭を悩ませる部分だろう。



⬆さやかはMPWを使えない



⬆MPWやV-MAXは選択して使う

武器改造費用一覧

※データの左側が費用、右側が上昇値

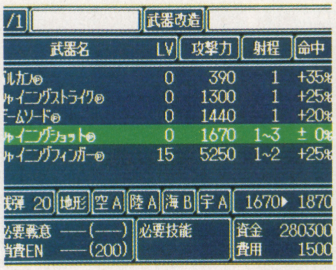
LV	小威力武器	中威力武器	大威力武器	マップ兵器	必殺武器
1	500/200	1000/200	1500/200	2000/200	4000/200
2	700/200	2000/200	2500/200	3000/200	5000/200
3	1000/200	3000/200	4000/200	5500/200	7000/200
4	1500/200	4000/200	6000/200	7500/200	9000/200
5	2000/150	6000/200	8500/200	10000/200	12000/200
6	3000/150	8000/200	12000/200	13000/200	16000/200
7	5000/100	10000/200	15000/200	16000/200	20000/200
8	7000/100	13000/150	18500/200	20000/200	24000/200
9	9000/100	16000/150	22000/150	24000/200	29000/200
10	12000/100	20000/100	26000/150	29000/150	34000/200
11	16000/70	24000/100	30000/150	34000/200	40000/250
12	21000/70	29000/100	35000/150	40000/200	46000/250
13	27000/70	34000/100	35000/150	46000/200	53000/300
14	35000/70	40000/100	45000/150	53000/200	60000/300
15	43000/50	47000/100	50000/150	60000/200	65000/300

なにごとも金が大切

武器&ユニット改造

ユニットにしろ武器にしろ、改造にはとにかくお金がかかる。このゲームにおいて資金は無尽蔵に手に入るものではないので、いかにムダなく改造していくべきか。

改造の決まり事は「絶対にバランスを取らない」こと。やれこの武器を強化したからあれもだとか、3体の量産型を同時に鍛えるとか。正直に言えば、そんなことをしていたらお金が足らないし、主戦力がおざなりになる。武器改造もそれを如実に表しており、弱い武器は改造を重ねるごとに上昇値が下がるが、必殺兵器においては上がる一方。強いものをドカッと強くして、弱いものは据え置き。これが部隊のバランスを作る。



武器にはいくつかタイプがあり、それによって改造費用が異なってくる

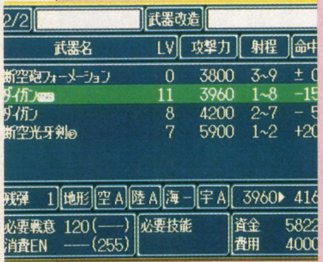


ユニットの改造は計5箇所。最大ENと運動性を優先的にアップさせていこう

ONE-POINT

改造するとマップ兵器になる武器

改造を加えると同名のマップ兵器が追加される武器がある。ダンクーガのダイガンやV2ガンダムの光の翼がそれにあたり、改造レベル7段階を越えるとマップ兵器が生成される。どちらも宇宙編の中核となるユニットであり、特にV2に至っては「幸運＋マップ兵器で荒稼ぎ」というお約束ができる。



でも、1発しかないのね

ユニット改造費用一覧

※データの左側が費用、右側が上昇値

LV	最大HP	最大EN	装甲	運動性	限界反応
1	2000/100	500/10	2000/50	3000/3	500/10
2	4000/200	1000/10	4000/50	6000/4	1000/10
3	8000/300	1500/10	8000/50	10000/4	1500/10
4	10000/400	2000/10	10000/50	12000/5	2000/10
5	15000/500	2500/10	15000/100	15000/5	2500/10
6	22000/600	3000/10	22000/100	20000/6	3000/10
7	30000/700	3500/10	30000/150	22000/6	3500/10

強化パーツ一覧

チョバムアーマー	HPが500、装甲が100プラス。運動性が3マイナス
ハイブリッドアーマー	HPが550、装甲が150プラス。運動性が6、移動力が1マイナス
ガンダリウム合金	HPが600、装甲が200プラス。運動性が9、移動力が１マイナス
ゾルマニウム合金	HPが700、装甲が150プラス。運動性が10、移動力が2マイナス
超合金Z	HPが750、装甲が200プラス。運動性が12、移動力が2マイナス
マキシンガル合金	HPが800、装甲が250プラス。運動性が15、移動力が2マイナス
超合金ニューZ	HPが1000、装甲が250プラス。運動性が10、移動力が1マイナス
ミノフスキークラフト	ユニットの移動タイプを「空陸」にする
チップ	武器の消費エネルギーを20%減少させる
Mチップ	武器の消費エネルギーを25%減少させる
Hチップ	武器の消費エネルギーを30%減少させる
Sチップ	武器の消費エネルギーを35%減少させる
H・M強化チップ	武器の消費エネルギーを50%減少させる

ブースター	装備したユニットの移動力を１アップさせる
メガブースター	装備したユニットの移動力を2アップさせる
アポジモーター	装備したユニットの移動力を１、運動性を5アップさせる
マグネットコーティング	限界反応を10、運動性を5アップさせる
バイオセンサー	限界反応を15、運動性を8アップさせる
サイコフレーム	限界反応を25、運動性を10アップさせる
対ビームコーティング	装備したユニットにビームコートの特殊能力が付く
Iフィールド発生機	装備したユニットにIフィールドの特殊能力が付く
高性能レーダー	マップ兵器、射程１以外の武器の射程が1伸びる
カートリッジ	装備している武器の弾数が無くなると自動的に補給する（使いすて）
HP回復	装備したユニットにHP回復の特殊能力が付く
EN回復	装備したユニットにEN回復の特殊能力が付く

金でできない改造を

強化パーツで行う

マップ上のある地点に移動すると強化パーツや資金を手に入れられるというのは以前紹介した通り。『新～』に登場するのは左のように全25種だが、装甲を上げるパーツなどはすべての能力が上がるわけではないのに注目。経験から言えば、使用頻度は低い。

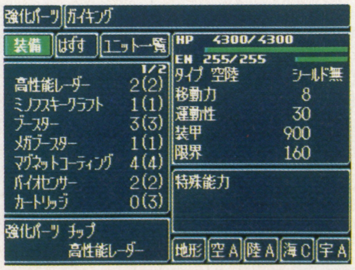


金だってもちろん大事なんだけど、それ以上に強化パーツが欲しい

●パーツ装着の注意点

総合的に見て、スーパーロボットに必要なのはチップであり、リアルロボットに必要なのはビームコートである。これらを入手したら主戦力から順に装着することを心がけ、それぞれの欠点を補っていこう。くれぐれも取りこぼしがないように!!

ちなみに、チップを重ねて装備しても効果はない。



強いユニットのちょっとした欠点をなくすように

NEO SUPER ROBOT WARS

いかにして効率の良い攻撃を当てるか？ 判定式を使って答えを導き出せ

ここでは、攻撃にまつわるいくつかのデータを検証していく。実際にはここまで緻密に遊ぶ必要はないのだが、どのようなパラメータが戦闘に深く関係してくるのかをぜひ学んでほしい。

ユニットサイズも実はあった！ 命中率の算出

命中率の判定で重要なのはやはりパイロット自身の能力と搭乗しているユニットの運動性。極端な話、どんな相手の攻撃でも当たらなければ怖くはない。

以前、ユニットサイズの概念は無くなった？ と書いたが、どうやら隠しパラメータとして存在しているようだ。まぁ、ン百mを越える戦艦と9mのSPTが同じ判定というのも変な話になるのだが。

命中率の計算式

{(攻撃側の命中値＋攻撃武器の命中補正＋100＋攻撃ユニットの運動性)－(受け側の回避値＋受け側ユニットの運動性)×受け側の地形修正}×受け側のサイズ修正(表A)＝命中率

精神コマンドによる最終的な数値

計算式によって出された数値だが、精神コマンド「必中」「ひらめき」「集中」「かく乱」によって最終的に補正される



表A ユニットサイズ

サイズ	修正値
Sサイズ	80%
Mサイズ	100%
Lサイズ	120%
LLサイズ	140%

SサイズはSPT、MはMSなど、Lはスーパーロボット、LLは戦艦

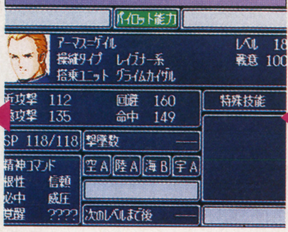
●実際に計算してみる

それでは、LV16エイジとLV18ゲイルが戦闘したときの数値を計算してみた。

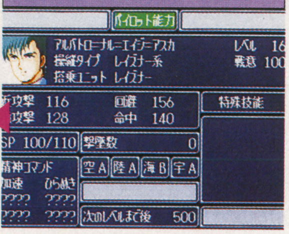
さすがにユニットサイズSらしく、命中補正＋8%のカーフミサイルをもってしても命中率は68%と結構低め。あまり信用できないのでひらめきかけて攻撃するか？



搭乗ユニット：グライムカイザル(運動性53)



搭乗ユニット：レイズナー(運動性50)



⬅⬆レイズナーとグライムカイザルはSPTの中でも群をぬく運動性能の高さが売り。エイジやゲイルも能力値が高く、数値はともに低め

HP削りの大きな味方 ダメージ計算式

ダメージは命中率に比べて地形から受ける干渉が多く、ちょっと地形適応が低い場所で戦おうものならガクンと威力が落ちてしまう。特に大量にENを消費する武器などを使うときは、相手と自分がどんな地形にいるのかをしっかり把握したい。特に、海などは要注意。

ダメージの計算式

{(攻撃側の武器攻撃力×攻撃側武器の地形効率×攻撃側パイロットの攻撃効率÷100×戦意÷100×攻撃側がいる地形適応)－(目標の装甲×目標の戦意÷100×目標がいる地形適応)}×目標がいる地形修正＝ダメージ

武器の地形効力とは？

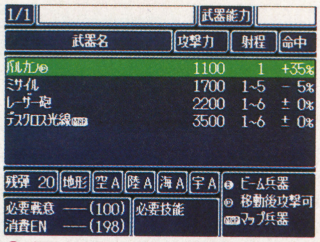
武器単体にも地形適応が設定されており、例えばビーム兵器は水中では効果をなさないような特徴がある



表B 地形適応

ポイント	修正値
10	120%
8、9	100%
6、7	80%
4、5	60%
2、3	40%
0、1	0%

ロボットとパイロットの地形適応をそれぞれA=5、B=4、C=3、D=2、E=1、－=0として、それらを合算した値。



⬆武器さえ見れば大体の見当はつく。精神コマンド「偵察」を使って、相手のデータはマメにチェックすること

●実際に計算してみる

攻撃力2100のカーフミサイルでグライムカイザルに攻撃。レイズナーは宇宙での適応性が高く、なおかつ遠距離攻撃を得意とするエイジなので2008ものダメージを与えた。攻撃において、パイロットが近距離と遠距離どちらの攻撃力が高いかも必ず確認すること。

また、武器自体の地形適応も大きな影響力を持つ。基本的には適応Aの武器だけ使っていこう。



パイロット：ゲイル(データは上記参照)



パイロット：エイジ(データは上記参照)



⬆戦意100、地形修正0%なので、ストレートにダメージが伝わる。それにしても、MSに比べてSPTの堅いこと

攻撃・防御の要 戦意の増減

根本的には必殺兵器を使用するため能力なのだが、戦意が1上がると武器攻撃力と装甲が1%上昇する効果も持っている。戦意は最大で150まで上昇するので、最終的には通常の1.5倍の攻撃力になるわけだ。なんにしても、シナリオ開始時に20〜30は必ず上げたい。

戦意の変化早見表

攻撃を当てる・受ける	→＋1
味方が敵を倒す	→＋1
自分で敵を倒す	→＋5
気合を使う対象となるユニットに	→＋10
激励を使う	→＋10
戦艦に搭載する	→－10
補給をうける	→－10

戦意1アップにつき攻撃・防御力1%アップ



⬆戦意は刻一刻と増減している。なにが戦意を変えるポイントとなるのかをしっかりと把握してくれ



⬆精神コマンド「気合」が一番手っ取り早く戦意を上げる方法。ただ、消費SPが40とちょっぴり高めなのだ

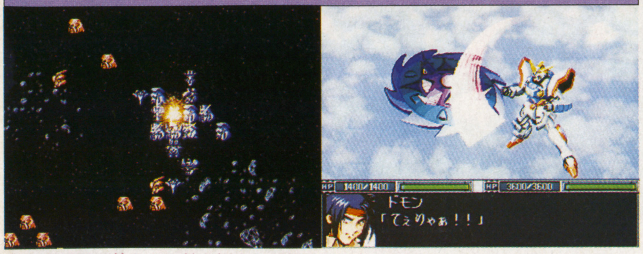
担当編集者が実際に使っている攻撃の鉄則6点を伝授する

ここからは、本誌攻略担当編集者が独自に編み出した…というか、以前のシリーズからちょっと応用した…攻略の鉄則をいくつか紹介する。今までと同じようでもチト違う、そんな『新～』の攻略の片鱗を感じ取ってもらえれば幸いだ。

てっとり早く敵を倒すには 始まったら、まず戦意

必殺兵器や特殊能力が使えるようになる戦意のパラメータは、いくら上げても損はない。シナリオ開始時はまず戦意を上げるのだ。今までのシリーズで言えば精神コマンド「気合」で上げるのが定石だったが、戦意上昇値の減った「気合」は使うのがオシイ。今作では実りの少ないザコ敵を倒しまくるか激励で上げるのがベストだ。

序盤はザコ中のザコを倒し、中盤以降は激励で



↑必殺兵器が使えると敵を倒すのが超ラクになるのだ

誰よりもガメつく 何よりも幸運を重視

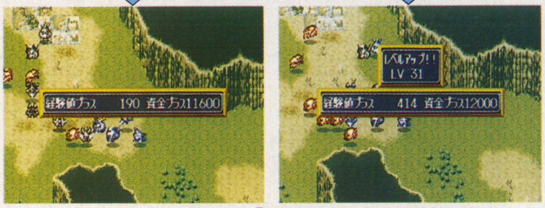
精神コマンドの中で一番重宝するのはなんといっても「幸運」。武器もたくさん改造できるようになった今回は、とにかくお金が欲しいので少しでも（5000位）金を持っている敵はすべて「幸運」をかけて倒そう。獲得経験値は強い敵と戦えば得られるものの、お金に関してはすべて1回コッキリ。ほかの精神は考えずにセコく稼げ。

手加減も、ホレこの通り



↑レベルがあれば「てかげん」しやすい

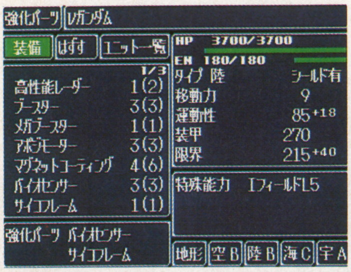
熱血4回よりも幸運を3回使う！



↑精神ポイントが120あるから「熱血2回と～」とか腑抜けたコトは言わない。とにかく「幸運」だけで勝負せんかい！

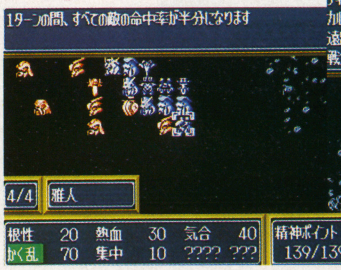
ひらめきや必中はもう古い 集中、かく乱でかわす

「ひらめき」などの陰に隠れがちだが、アムロやウッソなどの回避能力の高いパイロットは「集中」だけで十分攻撃をかわせる。彼らの乗る機体の運動性を上げ、敵陣にただ1機で切り込んで削りまくるという戦法は終始使えるテクニックなのでとにかく必須。突撃の際は「かく乱」を併用せよ。



↑運動性を上げるパーツは比較的多めに埋没している

↓『第4次』に続き、今作でも重宝する「かく乱」



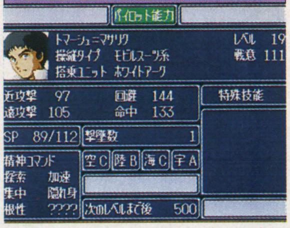


↑集中の使用頻度は以前に比べて格段に増している

安全迅速がモットー 隠れ身でアイテム回収

強化パーツは概して増援の真っ只中やボスの目の前などのシビアな場所にあることが多い。そんな時に役立つのが1ターン攻撃目標にされない「隠れ身」。敵の大部隊とすれ違いながらアイテムの場所へ安全に到達することも可能なのだ。移動力のあるユニットにブースターを付け、回収係を作れ。

トマーシュなんか最高



↑まさにアイテムを取るために生まれてきた男

だって移動がメンドくさいし 遠距離攻撃はさせない

えてして敵側のユニットはこちらよりも射程が長く、威力も高い武器を持っている。こんな不条理な攻撃を受けるのはシャクにさわるので、敵の遠距離兵器の射程だけは必ず把握しておこう。射程外で待機し、こちらの射程までおびき寄せるのだ。92ページからのデータも活用してほしい。



↑後半はファンネルとかモロに食らっちゃって痛いんだ

ムダ金は使わない 改造は主力のみ

よく「弱いパイロットを強いユニットに乗せて補う」とか言うが、そんなのは大間違いも甚だしい。弱い奴は弱いのだ。彼らは「てかげん」を使って強くすれば問題ない。だから、改造にしても主力だけにしぼって徹底的に強くすること。それが一番の攻略の近道になることは言うまでもない。

このロボットとか、特に重点的に

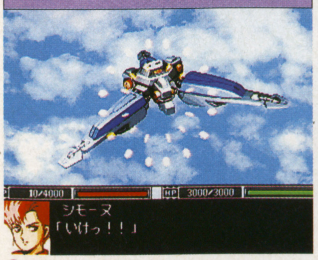


↑地上編の囮かつ主戦力として多いに活躍してくれるR-1。武器の改造（特にT-LINKナックル）も忘れずに



↑宇宙編の主役といえばVガンダムとウッソ。かわす、かわす、とにかくかわす。文句無しのエースだ

補給ユニットの改造など愚の骨頂



↑機銃とか鍛えるなよ

今回もシナリオ内のデータは完璧 難度の上がる中盤をフォローする

今号の攻略は前号から引き続いて第16話から第25話まで。物語も中盤に入り、宇宙編・地上編ともに登場ロボットは強化。キビシイ戦闘も増えてくる。そんな時こそこの攻略を参考にしてほしい。

第16話から第30話までの進行チャート

宇宙編		地上編	
16A	リーンホース浮上	16B	先制攻撃
17A	謎の敵戦艦	17B	特訓！ボルテスチーム
18A	蒼き流星となって	18B	彼の名はエイジ
19A	ビッグキャノン	19B	ボアザンの誇り
20A	月面降下作戦	20B	裏切り
21A	ムーン・ガーディアン	21B	ネッサー発進！
22A	ザンスカールの疑惑	22B 大決戦 / 22C 大決戦 / 22D	黒い科学
23A	アムロとシャア	23B	死鬼隊ゴステロ
24A	真意	24B	因縁の再会
25A	モトラッド艦隊	25B	死鬼隊の復讐
26A	新たなる力	26B	漆黒のガンダム
27A	サイド5の謎	27B	最強最悪デビルガンダム
28A	宇宙の墓場	28B	デンジャラス・アレンビー
29A	陽動作戦	29B	探索
30A	SRX作戦	30B	紅のV-MAX

※ 22話の分岐は、19話でジャンギャルを倒すか倒さないかで分岐する

登場ロボットも続々と強化されていく



⬆敵も強くなってくるけど、こっちだって負けず劣らず…いや勝りまくりのロボットが勢揃いする

攻略のみかた

前号に引き続き、増援をはじめとしたシナリオの流れを追いながら攻略していく。シナリオ中でポイントとなる部分がある場合はカコミで説明を入れている。

マップ上には隠されたアイテムの位置も座標とともに表記している。（01，03）とあったらマップ左上の地点（00，00）から右に1マス下に3マス行った場所にあることを表している。

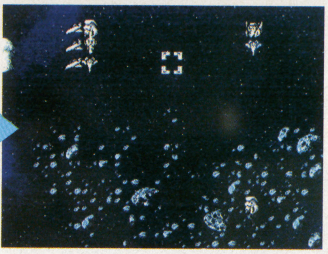
なお、表中の1PPは1ターン目の自軍フェイズであることを示し、同じくEPは敵フェイズを示している。

増援情報もバッチリ！



⬅ほぼすべてのシナリオに増援がでるので要注意

難所も的確にアドバイス



⬅攻略法をやさしくてほどきしていこう

第16話Ⓐ リーンホース浮上

出撃	リーンホースJr.+10機

このシナリオに登場するエイジ、デビッド、ロアン、シモーヌの4名は宇宙編では仲間にならない連中なので経験値を与える必要はまったくない。リーンホースの艦長であるゴメスもいずれ別れてしまうメンバーなので、彼ら4人はアイテム回収に向かわせれば良いだろう。その時、右上にはゴステロが出現するので必ず「隠れ身」の使えるロアンを派遣するように。

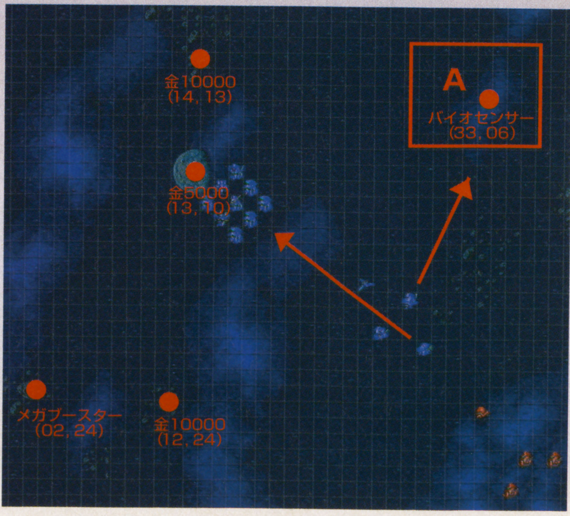
出現敵ユニット

初期	グライムカイザル（ゲイル LV18 HP4500） ブレイバー（グラドス兵 LV15 HP1400）×3
A	ブルグレン（ゴステロ LV17 HP3800） ブレイバー（グラドス兵 LV15 HP1400）×4

シナリオの流れ

グライムカイザルを倒すと、A地点に敵の増援出現

VS グライムカイザル ひらめきをかけながらレイズナーを相手の移動カギリギリに配置して戦え



第16話Ⓑ 先制攻撃

出撃	リーンホースJr.+8機

シナリオスタート前に、必ずR-1に対ビームコーティングを付けておくことを忘れずに。

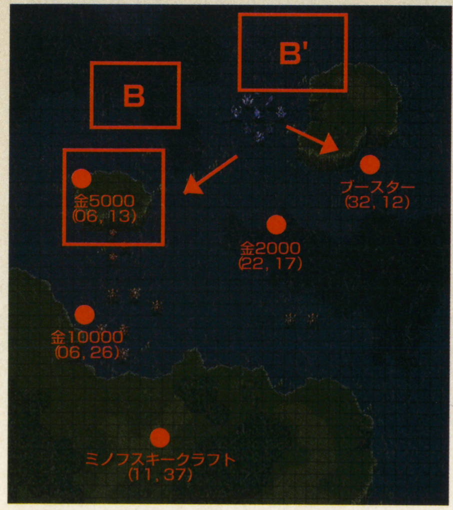
3PP、左の小島へR-1を放り出す。同EPに出現するゲルドラやナマズンゴはリュウセイがしっかりと削ってくれるはず。厄介なスカールークは、熱血をかけてトライダーとガイキングの必殺技をぶちこめば追い払える。

出現敵ユニット

初期	スカールーク（ジャンギャル LV25 HP40000） 獣士ナマズンゴ（AI改 LV16 HP4500） 獣士ナマズンゴ（AI改 LV17 HP4500） 獣士ドグガガ（AI改 LV16 HP3600） 円盤（兵士 LV15 HP1800）×3
A	獣士ゲルドラ（兵士 LV16 HP3600）×3 獣士ナマズンゴ（AI改 LV17 HP4500）×2
B、B'	獣士ドグガガ（AI改 LV16 HP3600） シース改（AI改 LV15 HP2600）×3

シナリオの流れ

3EP 敵増援A地点に出現
▼
4EP 敵増援B地点に出現
▼
6EP 敵増援B'地点に出現
▼
8EP 強制終了となる



注目アイテム

ミノフスキークラフト

全話あわせても1つの超レアアイテム。ユニットタイプを空陸にできる

⬇何がなんでも取れ！



第17話Ⓐ 謎の敵戦艦

出撃	リーンホースJr.+10機

まず、なにはなくとも攻撃力の高いグライムカイザルは倒さなければならない。シナリオ開始前にマジンガーの運動性とブレストファイヤーを3～5段階改造せよ。その後は3マスずつ進むリーンホースを守らなければならないのだが、ブレイバーはリーンホースの進路上に移動してくる。わざと射程内に入って囮になるなどして移動の邪魔をさせないようにすること。

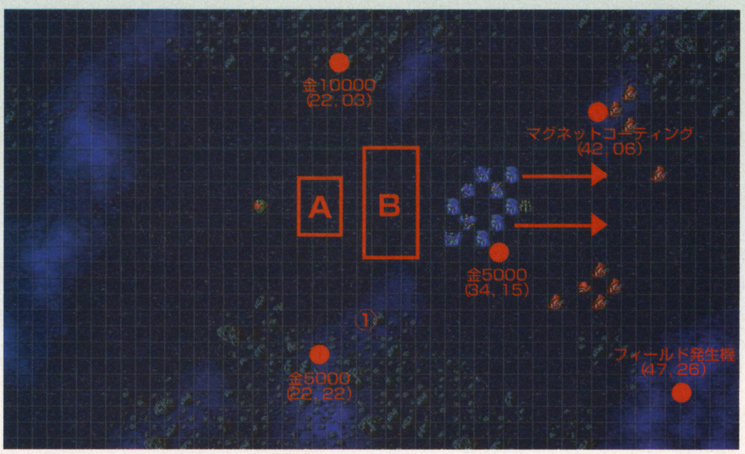
2PPに登場するSPT隊は16Aに引き続きアイテム回収に回せ。

出現敵ユニット

初期	ヘルモーズ（親衛隊兵 LV20 HP80000） グライムカイザル（ゲイル LV19 HP5000） ブレイバー（グラドス兵 LV16 HP2000）×8
A	グライムカイザル（ゴステロ LV20 HP4300）
B	ブレイバー（グラドス兵 LV16 HP2000）×5

シナリオの流れ

2PP　エイジたちが①の地点に出現
敵増援がA地点に出現
▼
2EP　敵増援B地点に出現
▼
エイジとコステロが戦闘に入ると、双方とも画面外へ離脱する



第17話Ⓑ 特訓!ボルテスチーム

出撃	ボルテスチーム

1PP、ボルテスはHP回復を取りビッグファルコン基地の上へ。あとはひたすらレッドバロムとグロテクターを切りまくれ。

出現敵ユニット

初期	グロテクター（キラー LV18 HP25000） レッドバロム（兵士 LV15 HP1500）×3 レッドバロム（兵士 LV16 HP1500）×3

シナリオの流れ

特にイベントはなし



VS グロテクター

レッドバロムに比べて、攻撃力・命中ともに高いので卑怯だが基地の上でしっかり回復しないとひどい目に合わされるぞ。



⬆地上に降りて基地の上でENを補給しながら戦え

第18話Ⓐ 蒼き流星となって

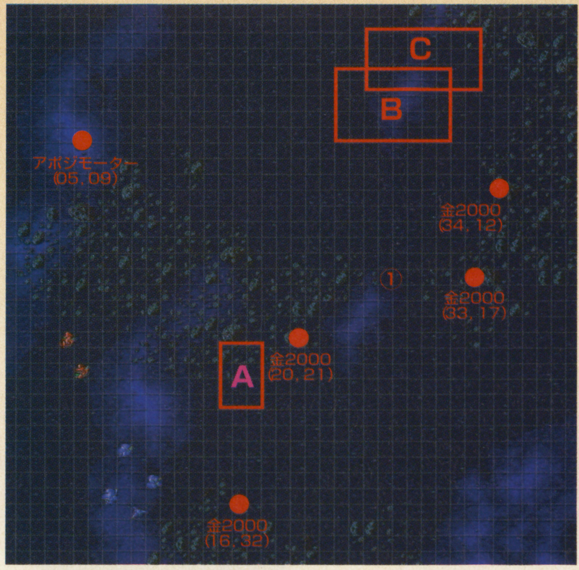
出撃	SPT部隊

V-MAXイベントを起こす前にデビッドを使って36, 33のパーツを取ってしまうこと。

敵はHPの高いギラ・ドーガばかりなので苦労するかもしれないが、ダンクーガやマジンガーに対ビームコートを付けておくとかなり楽になることだろう。

出現敵ユニット

初期	ブルグレン（ゴステロ LV20 HP4900） ブレイバー（グラドス兵 LV18 HP2000）
A	グライムカイザル（ゲイル LV21 HP5600） ブレイバー（グラドス兵 LV18 HP2000）×2
B	レウルーラ（親衛隊兵 LV25 HP45000） ギラ・ドーガ（ネオ・ジオン兵 LV18 HP4000）×4
C	ヤクト・ドーガ（ギュネイ LV18 HP10000） ギラ・ドーガ（ネオ・ジオン兵 LV18 HP1400）×9



シナリオの流れ

ブルグレンを倒すと増援地点に出現
▼
レイズナーのHPが500以下になるとV-MAX発動。リーンホースJr.+8機が①の地点に、敵の増援がBに出現
▼
その2ターン後のEP、敵の増援C地点に出現
敵が3体以下になるか、攻撃を受けるとレウルーラは撤退する

第18話Ⓑ 彼の名はエイジ

出撃	ボルテスチーム

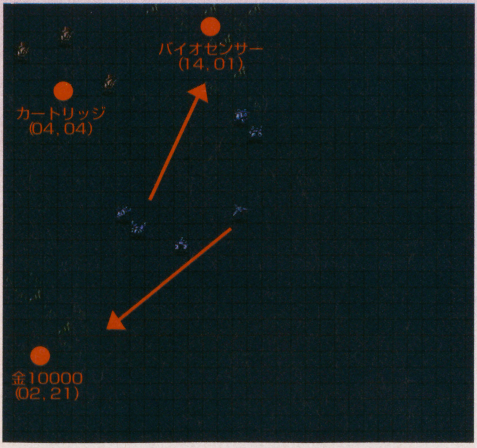
ボルテスチームは久々に分離したまま出撃するので、とりあえずは合体させる。あとは「てかげん」しながらマップ上部のアイテム回収に走る。17Bでレベルを上げたボルテスVなら、このシナリオに出現するブレイバーは「てかげん」することが可能なはず。早く終わらせるにはボルテスが攻撃すれば良いのだが、ここはひとつレベルの上げづらいシモーヌに経験値をあげよう。

出現敵ユニット

初期	ブレイバー（グラドス兵 LV15 HP1400）×2 ブレイバー（兵士 LV14 HP1400）

シナリオの流れ

特にイベントはなし



ONE-POINT SPTとの戦いかた

攻撃力と回避率は高いがHPの少ないSPT。攻撃する際は「必中」などを使い、反撃を受けぬよう一撃で倒せ。

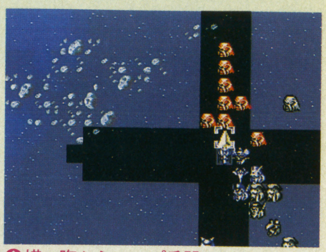


⬇当たればいいんですが

第19話Ⓐ　ビッグキャノン

出撃	リーンホース+ラー・カイラム+12機

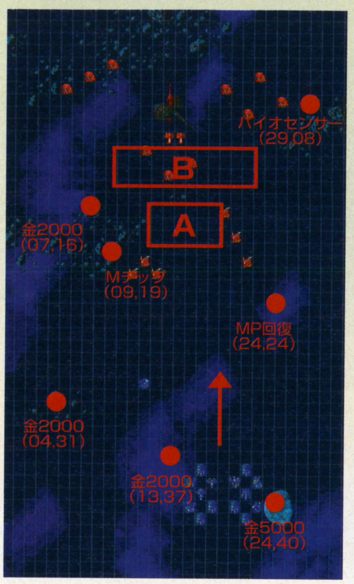
このシナリオは、リーンホースJr.とラー・カイラムという2隻の戦艦があるので、敵をうまく誘導することができればマップ兵器で一掃することができる。ただ、リーンホースとはここを最後にお別れとなるので改造などとバカなことはしないように。また、ブレストファイヤーを400まで改造していればクロノクルのコンティオは一撃で倒せる。甲児を鍛えろ！



⬆横ッ腹からマップ兵器!!!

シナリオの流れ

3EP　敵増援Aの地点に出現
▼
5EP　敵増援Bの地点に出現



出撃敵ユニット

初期	アマルテア（タシロ　LV22　HP26000） アマルテア（兵士　LV21　HP26000） シャッコー（兵士　LV17　HP2200）×3 シャッコー（兵士　LV18　HP2200）×3 ゾロアット（兵士　LV19　HP3200）×7 ゾロアット（兵士　LV20　HP3200）×3
A	シャッコー（兵士　LV18　HP2200）×3 ゾロアット（兵士　LV19　HP3200）×4
B	コンティオ（クロノクル　LV23　HP5600） コンティオ（ベスパ兵　LV20　HP5200）×4

第19話Ⓑ　ボアザンの誇り

出撃	全ユニット

このシナリオですべきことは、ピートのレベルを17まで上げること。17になれば激励を覚え、味方のスーパーロボットたちの戦意を手早く上昇させられる。

3PP、スカールークの移動範囲の縁にひらめき+熱血のボルテスを配置せよ。

スカールークはHPが減ると大空魔竜に攻撃してくるが、これを防御するか反撃するかで第20話の展開が変化。

VS　スカールーク

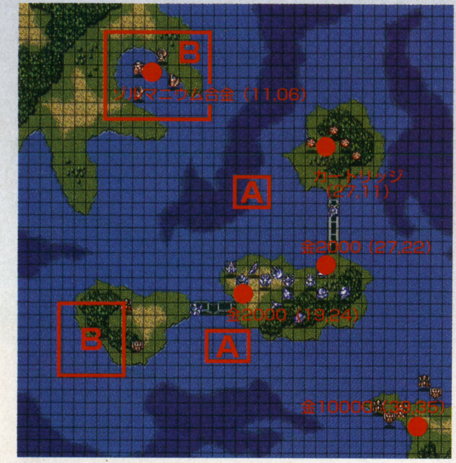
まず移動してきたらボルテスでVの字切り。後はとにかくありったけの必殺技をぶちこめ。1ターンじゃ終わらないと考えよう。

シナリオの流れ

5EP　敵増援A地点に出現
▼
スカールークのHPが15000を切るとド根性を使い、増援Bが出撃
▼
HPが10000以下になるとスカールークは大空魔竜に攻撃をしかけてくる
▼
スカールークの突撃を防御するか、倒した場合、B地点の増援撤退

出撃敵ユニット

初期	スカールーク（ジャンギャル　LV25　HP40000） 鎧獣士ダイモン（AI改　LV20　HP8300） 鎧獣士サイモン（AI改　LV20　HP8300） 鎧獣士デスラー（AI改　LV20　HP7800） 獣士ナマズンゴS（AI　LV19　HP4400） 獣士バイザンガ（AI　LV18　HP3900）×3 獣士ドクガガ（AI　LV18　HP3600）×3 円盤（兵士　LV17　HP1400）×4
A	アマジャ（狙撃兵　LV　HP4000）
B	スカールーク（兵士　LV　HP4000） 鎧獣士デスラー（AI改　LV20　HP7800） 獣士ナマズンゴ（AI　LV18　HP4400）



第20話Ⓐ　月面降下作戦

出撃	ラー・カイラム+10機

敵として登場するのは機械獣とオリジナル系。いずれもが今までのMSよりも楽な相手なので、育てたいパイロットがいるなら出撃させるのもよい。

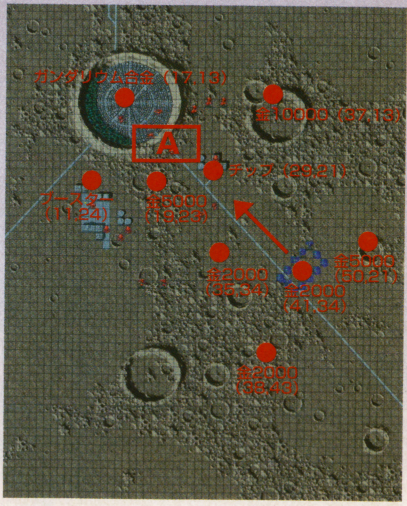
グールは、4EPの増援の出現とともに動き出す。図でおびき寄せて17,13のパーツを取るように。

出撃敵ユニット

初期	グール（あしゅら男爵　LV24　HP30000） ジェノバM9（AI改　LV22　HP3500） ダブラスM2（AI改　LV21　HP3000）×2 トロスD7（AI改　LV21　HP3600） トロスD7（AI改　LV22　HP3600） ガラダK7（AI改　LV21　HP3000）×2 ザドッグ（兵士　LV20　HP2500）×4 スカウト（AI改　LV20　HP1500）×3 シース（AI改　LV20　HP1600）×4
A	ラインX1（AI改　LV22　HP7000）×2 ザドッグ（兵士　LV20　HP2500）×3

シナリオの流れ

4EP　敵増援A地点に出現



VS　スカールーク

グールのHPは比較的高いが、攻撃力5000オーバーの断空光牙剣を2発たたきこめば落とせる。

移動距離を図ってダンクーガを配置しよう。でもとどめは幸運でね。

⬇あしゅら男爵はきちんと男と女の声で同時にしゃべる



第20話Ⓑ　裏切り

出撃	大空魔竜+8機

第19話でジャンギャルからの攻撃を大空魔竜が防御している場合、健一で3回説得するとハイネルが仲間になる。

ハイネルを倒すか仲間にするとシナリオクリアとなってしまう。ザコはできるだけ倒してしまおう。特にスカールークはオイシイので、4PPあたりからトライダーを派遣しよう。



⬆この人とはここでお別れ

「裏切り」のシナリオの流れ

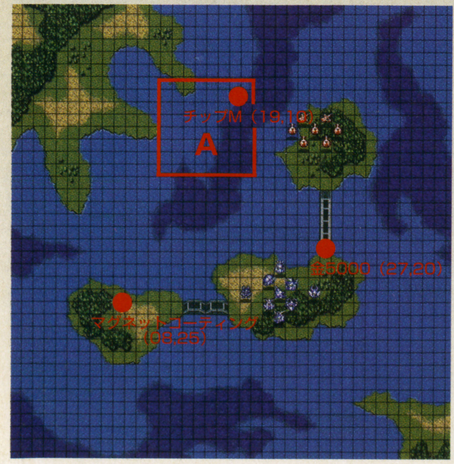
1PP　敵の増援A地点に登場、グロテクターと撤退する
▼
ハイネルに攻撃を加えるとスカールークとともに撤退

⬇3回も説得するのはシンドイ



出撃敵ユニット

初期	グロテクスター（ダンケル　LV23　HP26000） グロテクスター（キラー　LV23　HP26000） レッドバロム（兵士　LV18　HP2500）×5
A	スカールーク（兵士　LV25　HP41000） 守護神ゴーグル（ハイネル　LV28　HP19000） 鎧獣士デスラー（AI改　LV20　HP8700） 鎧獣士サイモン（AI改　LV20　HP8700） 鎧獣士ダイモン（AI改　LV20　HP8700） 獣士ナドクガガ（AI　LV18　HP4000） 獣士バイザンガ（AI　LV18　HP4300） 獣士ナマズンゴS（AI改　LV20　HP4800）



新スーパーロボット大戦 システム&データ攻略

第21話Ⓐ ムーン・ガーディアン

出撃	アムロ、ジュンコ、ペギー、マヘリア、アヤ

1PP、「集中」を使ったアムロは右に向かいカルラたちSPTを足止めする。このとき、リ・ガズィのメガビームキャノンを5段階程度まで改造しておくとアヤやコニーで幸運を使って倒せる。

ジュンコとペギーはマップ左にあるアイテムの回収役。

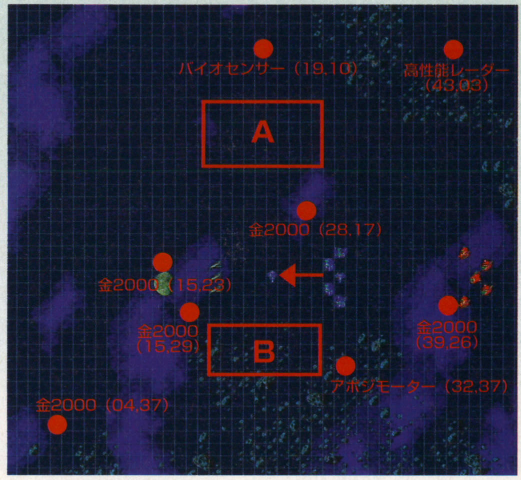
2PP、ラー・カイラムを17，11に置いてマップ兵器で敵を一掃せよ。

出撃敵ユニット

初期	ディマージュ（カルラ LV23 HP4800） ブルグレン（グラドス兵 LV20 HP3400）×2 ブレイバー（グラドス兵 LV20 HP2000）×2
A	ブレイバー（グラドス兵 LV20 HP1400）×3
B	ブレイバー（グラドス兵 LV20 HP2800）×3

シナリオの流れ

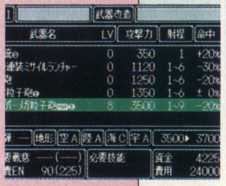
2EP 敵増援A地点に出現
▼
4EP 敵増援B地点に出現
▼
6PP 護送機脱出、クリアになる



ONE POINT

マップ兵器

そろそろラー・カイラムのマップ兵器を3500程度まで上げたい。



⬆これなら後半でもいけるぜ

第21話Ⓑ ネッサー発進！

出撃	大空魔竜+7機

シリーズ初のオール海中マップ。特に移動力が大幅にダウンするのがツライ。ただ、大空魔竜はその干渉を受けずに進むことができるので、搭載して進むのもできることはできる。この時、ドモンをオトリにしておくこと。



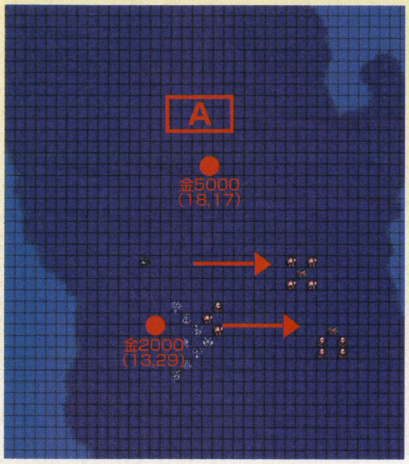
➡今回SPT隊は出撃できない

出撃敵ユニット

初期	暗黒怪獣カブトンガー（AI LV22 HP6200） キョウ改（エリート兵士 LV21 HP3800）×4 キョウ改（兵士 LV21 HP4400）×2 ザドッグ改（エリート兵士 LV20 HP3500）×4 ザドッグ改（兵士 LV21 HP4100）
A	ザドッグ改（エリート兵士 LV20 HP3500）×3

シナリオの流れ

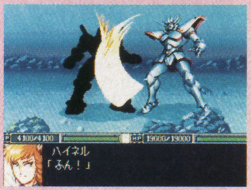
ネッサーは操作不可
▼
2EP 敵増援A地点に出現



ONE POINT

水中では防御

水中に入ると命中率に加えてダメージも減るので、下手に手出しをしないでおとなしく防御するのが一番である。



⬆敵はカタイしね

第22話Ⓐ ザンスカールの疑惑

出撃	ラー・カイラム+10機

アムロ率いるシンガリ部隊は、まず1PPでカルラ隊の左半分を落とすこと。「熱血」も惜しまずに使おう。4PPで終了させることも可能だが、ギウラ隊は弱いので5PPまで待とう。

出撃敵ユニット

初期	ディマージュ（カルラ LV25 HP5400） ブルグレン（グラドス兵 LV22 HP3800）×2 ブレイバー（グラドス兵 LV22 HP2400）×3
A	ブレイバー（グラドス兵 LV21 HP2000）×5
B	ディマージュ（ギウラ LV25 HP3900） ブルグレン（グラドス兵 LV22 HP3400）×4

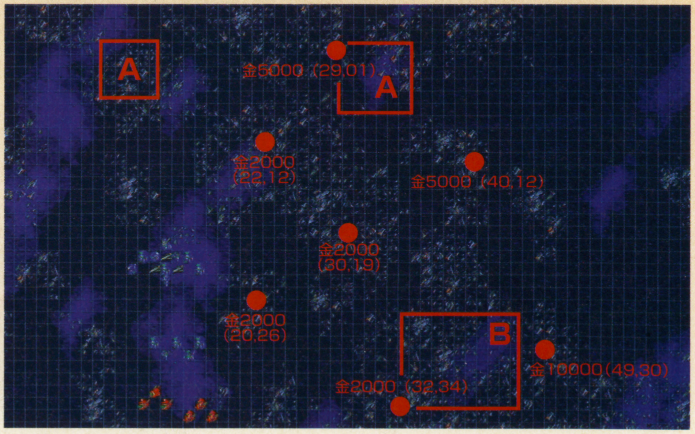
シナリオの流れ

2EP 敵増援A地点に出現
▼
5EP 敵増援B地点に出現

ONE POINT

オデロとトマーシュを育てよう

トマーシュはアイテム回収用員、オデロは後々、ニュータイプを覚えて大きな戦力となる。

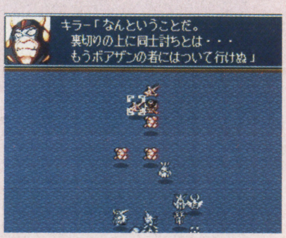


第22話ⒷⒸ 大決戦

出撃	大空魔竜+8機

第19話でジャンギャルを倒している場合と、倒していない場合（ハイネルいない）はこのシナリオに来ることになる。

どちらのマップも登場するユニットはほとんどかわらないうえ（ジャンギャルを倒している場合グロテクターが追加される）、5EPにハイネルが撤退するイベントまで一緒である。ただし、ジャンギャルを倒している場合は5EPで強制終了となる。



⬆HPを1万ちょっと残してガイキングかボルテスでトドメ

VS アマジャ

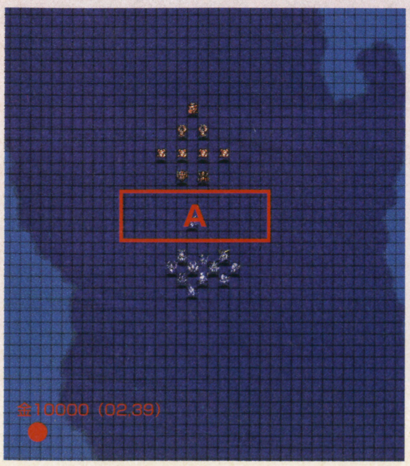
射程8の兵器を持っている。攻撃力も高く、HPもあるので暗黒怪獣より強い

出撃敵ユニット

初期	守護神ゴードル（ハイネル LV28 HP19000） スカールーク（兵士 LV26 HP41000） 暗黒怪獣ブラックモンスター（AI LV22 HP6000）×3 アマジャ（兵士 LV20 HP3800）×4
A	鎧獣士サイモン（AI改 LV22 HP8700） 鎧獣士ダイモン（AI改 LV22 HP8700） 獣士ドクガガ（AI LV22 HP4000） 獣士バイザンガ（AI LV22 HP4300） アマジャ（兵士 LV20 HP3800）

シナリオの流れ

3EP 敵増援A地点に出現
▼
5EPにズール出現、22話Bの場合、シナリオクリアとなる



第22話Ⓓ 黒い科学

出撃	大空魔竜＋8機

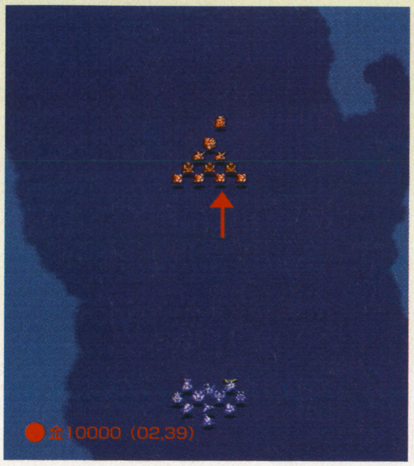
敵に攻撃を加えると獣士が精神コマンドを使うイベントが発生する。だが、別に毎回毎回「熱血」を使うことはしてこない。イベントで使用するだけなので安心してほしい。…はっきり言って使われたら勝てん。なお、第20話で仲間に入ったハイネル（守護神ゴードル）はこのシナリオをクリアするとお別れとなる。彼には敵を倒させるよりもこちらが倒しやすいように「神の炎」を使ってサポートに回せ。

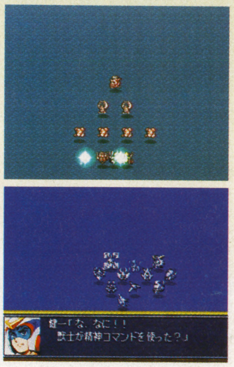
出撃敵ユニット

初期	スカールーク（ズール　LV25　HP40000） 鎧獣士ダイモン（AI改　LV22　HP8700） 鎧獣士サイモン（AI改　LV22　HP8700） 獣士バイザンガ（AI　LV22　HP4300） 獣士ドクガガ（AI　LV22　HP4000） アマジャ（兵士　LV20　HP4000）

シナリオの流れ

2EP 獣士復活する
▼
3PP　獣士激励を使う
▼
ハイネルの攻撃を受けるとズール熱血と根性を使用





➡敵が精神コマンドを使ってくるとは!?

第23話Ⓐ アムロとシャア

出撃	R-2,R-3,ケーラ

出撃ユニットは選べないので、ケーラにはできるだけ強いユニット（V2あたり）と、R-3にビームコートを付けておこう。

敵として初登場するリーオーとエアリーズ。どちらもビーム攻撃主体のMSなので、ビームコートがあれば楽勝。あと、ライでMチップを取ろう。



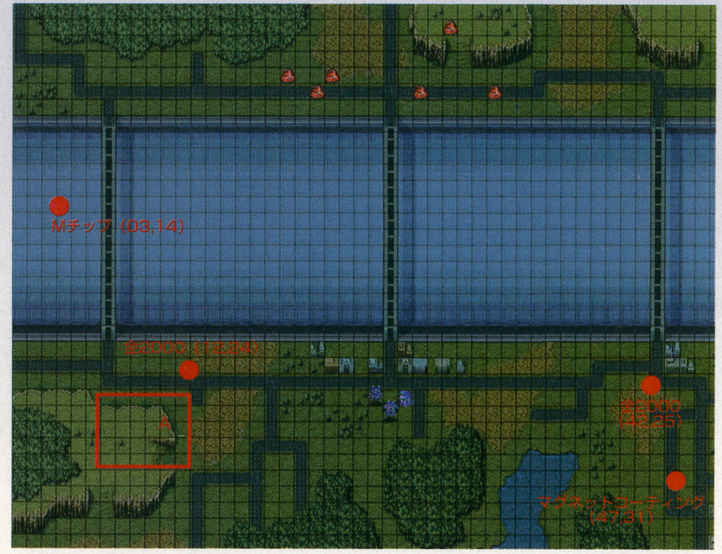
➡ちなみにクェス連れ去ってます

出撃敵ユニット

初期	リーオー（ネオ・ジオン兵　LV21　HP3000）
A	エアリーズ（ネオ・ジオン兵　LV21　HP2500）

シナリオの流れ

4EP　敵増援Aの地点に登場



第23話Ⓑ 死鬼隊の復讐

出撃	ガイキング＋ネッサー

再び水中面である。サンシローはともかく、ブンタを育ててくる人は皆無に等しいはず。今回はその水中での移動力を生かしてアイテム回収に走ろう。

増援としてゴステロ隊が登場するが、どれもこれも水中は不得手なので射程だけに注意すれば大丈夫だ。



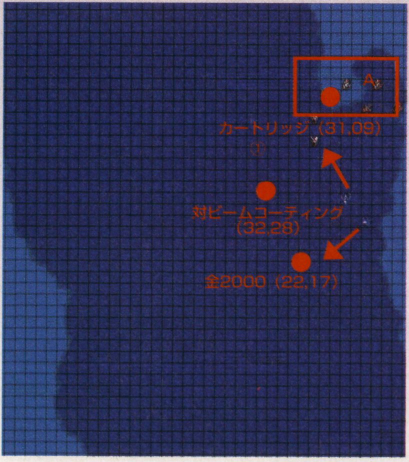
⬆やっぱゴステロでしょ

出撃敵ユニット

初期	グロテクター（キラー　LV26　HP26000） リコニトーレ（突撃兵　LV22　HP3800）×2 ブレイバー（グラドス兵　LV22　HP2000）×4
A	ダルジャン（ゴステロ　LV25 HP6400） バディオ（狙撃兵　LV22 HP6000） ディマージュ（グラドス兵　LV22　HP3800）×3

シナリオの流れ

4EP　敵増援Aの地点に出現。
グロテクター撤退する
▼
5PP　大空魔龍＋6機①の地点に登場



VS リコニトーレ

射程8のピッドは水中でも多少の効果を持つ。ただ2発しか持っていない。

⬇防御すればOK



第24話Ⓐ 真意

出撃	アムロ,R-2,R-3

3EPには撤退してしまう4人だが、シャア以外なら全員倒すことができる。

1PP、熱血＋集中アムロをトールギスとヤクト（ギュネイ）の射程内に入れ、2機に反撃。ライとアヤは様子見。2PP、熱血アムロをシャアの射程外、クェスの射程内に配置、反撃でクェスを落とす。

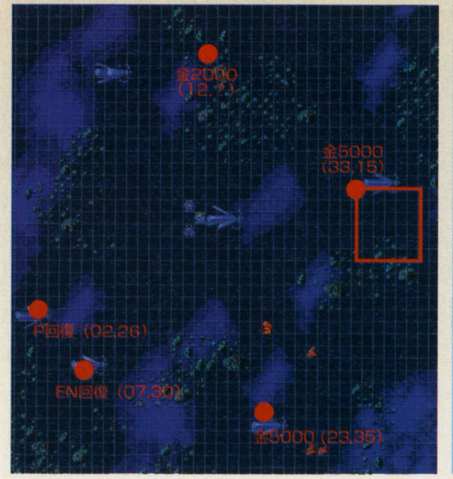
これで次のターンに生き延びているユニットを落とせばOKだ。

出撃敵ユニット

初期	サザビー（シャア　LV28　HP22000） ヤクト・ドーガ（クェス　LV21　HP9000） ヤクト・ドーガ（ギュネイ　LV24　HP10000） トールギス（ゼクス　LV25　HP10000）
A	ギラ・ドーガ（レズン　LV24　HP6000） ギラ・ドーガ（ネオ・ジオン兵　LV21　HP4000）×2

シナリオの流れ

3EP　敵の増援Aの地点に出現。
1機でも生き残っていればサザビー、トールギス、ヤクト・ドーガ×2は撤退



VS トールギス

主武器のドーバーライフルはビーム兵器ではないのでIフィールドでは防げない。ただ、弾は3発のみなので、ライのひらめきなどでかわして弾切れをさそえ。

⬇νガンダムでも2発食らうとマズイ



第25話Ⓐ モトラッド艦隊

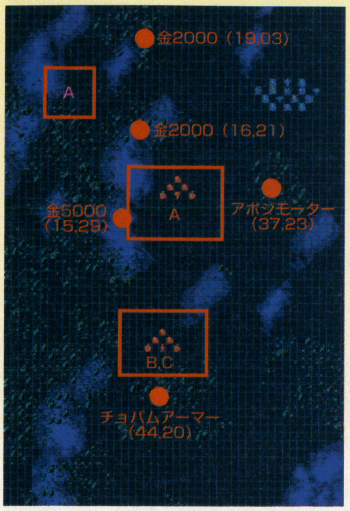
出撃	ラー・カイラム＋14機

このシナリオから登場するMS、ゲドラフは1度倒すと車輪が取れ、合計2回倒さないとならない厄介な敵。攻撃は1機に集中させ、確実に落としていこう。

シナリオが始まったらブライトは加速し、19，13の地点に移動。その後左に向かってマップ兵器を放てばごっそり稼げるだろう。

出撃敵ユニット

初期	アドラステア（RM）（クロノクル　LV27　HP38000） アマルテア（ピピニーデン　LV26　HP26000） ゲドラフ(KM)（エリート兵士　LV24　HP4200）×4 ゾロアット（エリート兵士　LV24　HP3200）×6
A	リグシャッコー（兵士　LV23　HP3600）×2 ゾロアット（兵士　LV23　HP3200）×4
B	ゲドラフ（KM）（カテジナ　LV25　HP4800） ゲドラフ（突撃兵　LV24　HP3500）×2
C	リグシャッコー（兵士　LV24　HP3600）×4 ゾロアット（兵士　LV24　HP3200）×2





➡ライ対ピピニーデンでイベント。あとウッソ対カテジナも

シナリオの流れ

1EP　敵の増援Aの地点に出現する
▼
3EP　敵の増援Bの地点に出現する
▼
4EP　敵の増援Cの地点に出現する

ONE POINT 対艦戦のコツ

戦艦の攻撃力はマジンガーですら一撃だが、射程が6と短いので射程外から攻撃しよう。

第24話Ⓑ 因縁の再会

出撃	リーンホースJr.＋10機

エイジはゴステロに右まで連れて行かれてしまうが、ダルジャンはお金持ちなので「ひらめき」を使いながら大空魔竜の近くまで引っ張ってこよう。

ゴステロ以外の死鬼隊の乗るSPTも非常にオイシイので、全員幸運を使って倒そう。

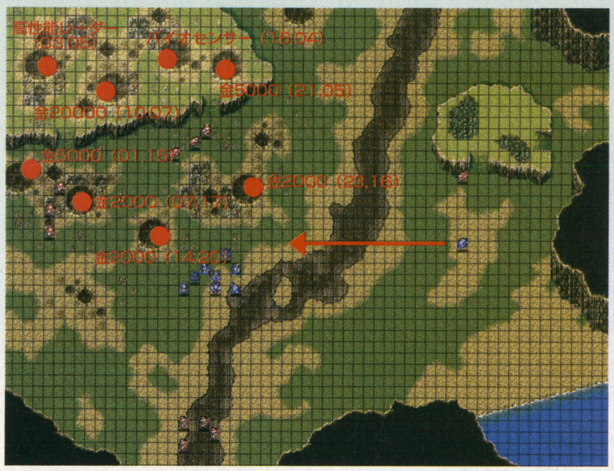
アイテムはすべてクレーターの中にある。ボルテスの分離を解いて再動を使い、回収に奔走させるのが良いだろう。

出撃敵ユニット

初期	ガッシュラン（マンジェロ　LV28　HP8100） ガンコフ（ゲティ　LV28　HP7400） ダルジャン（ゴステロ　LV28　HP6400） エルダール（ボーン　LV28　HP6100） ディマージュ（グラドス兵　LV24　HP3900）×4 ブルグレン（グラドス兵　LV24　HP3400）×4
A	ブルグレン（グラドス兵　LV24　HP3400）×4 ブレイバー（グラドス兵　LV24　HP2000）×4

シナリオの流れ

3EP　敵増援Aの地点へ出現



VS ダルジャン

ダルジャンの攻撃力は凄まじく、無改造のレイズナーなら軽く一撃！

第25話Ⓑ 死鬼隊の復讐

出撃	大空魔竜＋8機

ゴステロはエイジを狙い、死鬼隊は大空魔竜を狙う。彼らはいくら弱い相手が近くにいても狙いは変えないので、ちょっと引き（逃げ）ながら幸運で倒そう。

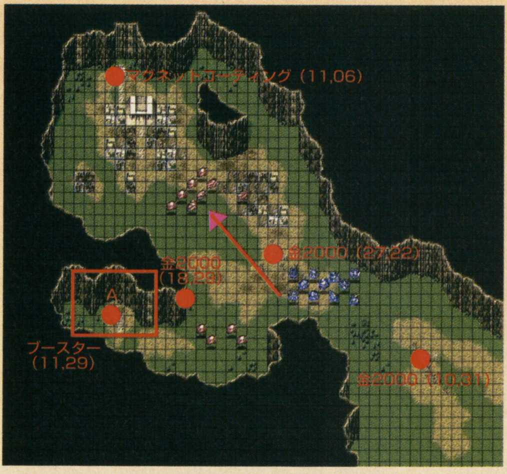
大量に出現するスカルガンナーは少々HPが高く、弱いパイロットの育成は難しい。それほどでもないが、ガイキングのザウルガイザーを使えばHPを削れるので、てかげんをかけて倒していこう。

出撃敵ユニット

初期	ガッシュラン（マンジェロ　LV29　HP9600） ダンコフ（ゲティ　LV29　HP8900） ダルジャン（ゴステロ　LV29　HP7900） エルダール（ボーン　LV29　HP7600） スカルガンナー（S=AI　LV25　HP4000）×8
A	スカルガンナー（S=AI　LV25　HP4000）×5

シナリオの流れ

3EP 敵増援Aの地点に出現
▼
大空魔竜が死鬼隊から攻撃を受けるとレイズナーのV-MAXが使用可能になる
▼
ライディーンを13,09か13,10に待機させるとゴッドボイスが使用可能になる



冒頭に挿入されるCGムービー



このシナリオの冒頭で、はるかいにしえの古代ムー帝国とバルマー帝国の戦いが語られるホログラフが見られる。

ONE POINT V-MAXとゴッドボイス

このシナリオでは特殊なイベントが2つ発生する。まず、セリフの通り死鬼隊の攻撃を大空魔竜が受けるとレイズナーが大空魔竜を助け、このシナリオからV-MAXが使用可能になる。

また、13，09または13，10の地点にライディーンを待機させると新しい武器ゴッドボイスが次のシナリオから使用できるようになる。

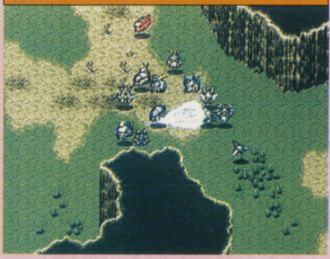
どちらも使える特殊能力と武器なので、取りこぼしなどのないようにしたい。

ライディーンを神殿へ移動



⬆古代ムー帝国の遺産？

死鬼隊に攻撃されると…



⬆大空魔竜は右下に飛ばされる

25話までのキャラ&ユニットデータ

ここからは、第1話から第25話までに登場するパイロット86人とユニット115体のデータを公開する。発売まででもうしばらくあるが、存分に役立ててほしい。

表中用語解説

パイロットはレベル1、ユニットは無改造の状態のものとなっている。敵味方を区別せず50音順に並べているので注意されたし。なお、基本的に能力画面に表示される項目の通りに掲載してあるが、精神コマンドと特殊技能のみ頭文字のみの表記となっている。精神コマンドの根は根性、ドはド根性、信は信頼、友は友情、愛は愛、補は補給、復は復活、必は必中、ひはひらめき、集は集中、かはかく乱、熱は熱血、魂は魂、てはてかげん、鉄は鉄壁、加は加速、足は足かせ、気は気合、励は激励、脱は脱力、覚は覚醒、再は再動、隠は隠れ身、偵は偵察、探は探索、威は威圧、自は自爆、幸は幸運、奇は奇跡、見は見極めを表す。同じく特殊技能は、切が切り払い、シがシールド防御、底が底力、野が野性化、ニがニュータイプ、強が強化人間、TがT-LINK、超が超能力、明が明鏡止水、DがDG細胞、社が社長、2回が2回行動を表している。()内が覚えるレベルだ。

1~25話登場キャラデータ一覧表

名前	経験値	近攻撃	遠攻撃	命中率	回避率	SP	覚える精神コマンド	覚える特殊技能
アーマス=ゲイル	238	105	126	112	126	50	根(1)・信(1)・必(4)・威(5)・覚(12)・魂(42)	2回(36)
アシモフ将軍	242	96	116	88	87	80		底(1)・2回(38)
あしゅら男爵	195	118	110	94	92	50		2回(40)
アムロ=レイ	253	103	112	117	130	50	幸(10)・加(1)・集(1)・熱(3)・手(13)・魂(35)	切LV3(1)・切LV4(10)・切LV5(22)・切LV6(33)・シLV4(1)・シLV5(12)・シLV6(25)・ニュ(1)・2回(31)
アヤ=コバヤシ	200	92	108	106	119	60	集(1)・幸(8)・信(10)・気(16)・激(20)・補(30)	切LV1(38)・T(1)・2回(33)
アルバトロ=ナル=エイジ=アスカ	236	110	120	110	123	50	加(1)・ひ(5)・必(18)・再(23)・熱(28)・魂(36)	2回(32)
アルベオ=ピピニーデン	221	95	117	110	126	50		切LV1(20)・切LV2(30)・切LV3(39)・切LV4(49)・シLV1(1)・シLV2(12)・シLV3(24)・シLV4(37)・2回(39)
ウッソ=エヴィン	235	100	110	115	126	50	ひ(1)・集(3)・加(5)・熱(8)・み(32)・魂(37)	切LV1(10)・切LV2(15)・切LV3(20)・切LV4(25)・切LV5(30)・切LV6(35)・シLV1(8)・シLV2(10)・シLV3(15)・シLV4(18)・シLV5(21)・シLV6(24)・ニュ(5)・2回(32)
AI	140					100	ド(1)・熱(1)・必(1)・激(1)・復(1)・自(1)	2回(60)
AI改	150	90	90	101	101	50		2回(55)
S=AI	160	100	90	106	101	50		2回(50)
エリート兵	177	95	95	100	105	50		切LV1(37)・切LV2(46)・切LV3(57)・切LV4(67)・シLV1(25)・シLV2(34)・2回(41)
岡めぐみ	227	88	90	95	94	55	必(1)・信(1)・偵(6)・ひ(7)・熱(32)・撹(41)	2回(35)
オデロ=ヘンリーク	198	92	95	97	111	45	根(1)・友(6)・熱(10)・気(17)・ド(22)・必(31)	切LV1(15)・切LV2(21)・切LV3(29)・切LV4(34)・切LV5(40)・切LV6(47)・シLV1(9)・シLV2(17)・シLV3(20)・シLV4(27)・シLV5(30)・シLV6(35)・ニュ(27)・2回(37)
オリファー=イノエ	215	100	102	105	107	50	加(3)・励(8)・気(11)・熱(16)・自(20)・必(24)	切LV1(20)・切LV2(30)・切LV3(40)・シLV1(1)・シLV2(15)・シLV3(30)・2回(40)
カテジナ=ルース	227	94	94	101	115	50		切LV1(1)・切LV2(8)・切LV3(15)・切LV4(24)・切LV5(35)・切LV6(42)・シLV1(1)・シLV2(5)・シLV3(15)・シLV4(20)・シLV5(25)・シLV6(30)・強(26)・2回(33)
兜甲児	242	118	95	100	96	60	根(1)・鉄(5)・加(10)・熱(15)・必(24)・ド(30)	底(1)・2回(37)
ガリー=タン	172	97	114	106	112	50		切LV1(20)・切LV2(33)・切LV3(45)・シLV1(15)・シLV2(24)・シLV3(33)・2回(39)
カルラ=エジール	197	106	115	106	125	50		2回(37)
ギウラ	182	100	118	105	122	50		2回(39)
ギュネイ=ガス	222	95	124	111	119	50		切LV1(1)・切LV2(11)・切LV3(23)・切LV4(30)・切LV5(42)・シLV2(1)・シLV3(12)・シLV4(20)・シLV5(31)・強(1)・2回(34)
キラー将軍	240	100	113	86	86	80		底(1)・2回(38)
グラドス兵	154	100	104	98	103	50		2回(39)
クロノクル=アシャー	236	97	126	118	124	50		切LV1(1)・切LV2(15)・切LV3(30)・切LV4(37)・シLV1(1)・シLV2(20)・シLV3(25)・シLV4(30)・ニュ(20)・2回(35)
ケイト=ブッシュ	212	108	97	110	111	50	加(1)・気(3)・根(5)・ひ(10)・熱(13)・ド(24)	切LV1(23)・切LV2(32)・切LV3(43)・切LV4(52)・シLV1(10)・シLV2(21)・シLV3(33)・シLV4(41)・2回(36)
ケーラ=スゥ	215	80	107	113	120	50	根(1)・加(3)・集(9)・ひ(18)・撹(28)・熱(26)	切LV1(20)・切LV2(30)・切LV3(40)・切LV4(50)・シLV1(1)・シLV2(15)・シLV3(26)・シLV4(31)・2回(39)
ゲティ	232	110	120	100	130	50		底(1)・2回(37)
剛健一	240	95	112	100	90	50	必(1)・根(3)・熱(18)・信(20)・気(26)・手(35)	底(1)・2回(37)
剛大次郎	232	115	76	88	82	50	ド(1)・気(1)・鉄(9)・威(16)・集(24)・友(35)	底(1)・2回(39)
剛日吉	210	70	84	85	89	60	隠(5)・加(12)・幸(17)・探(19)・足(28)・脱(32)	2回(36)
ゴステロ	235	112	127	105	131	50		底(1)・2回(38)
コニー=フランシス	210	106	96	108	120	50	根(1)・ひ(1)・加(5)・幸(10)・信(18)・必(25)	切LV1(23)・切LV2(34)・切LV3(43)・切LV4(52)・シLV1(13)・シLV2(21)・シLV3(32)・シLV4(42)・2回(36)
シモーヌ=ルフラン	139	93	94	97	110	50	偵(1)・加(3)・探(6)・集(15)・根(18)・信(24)	2回(39)
ジュンコ=ジェンコ	220	110	105	114	115	50	根(1)・気(1)・信(6)・熱(10)・励(22)・必(28)	切LV1(17)・切LV2(26)・切LV3(38)・切LV4(47)・シLV1(1)・シLV2(12)・シLV3(25)・シLV4(36)・2回(38)
親衛隊兵	200	106	105	111	111	50		切LV2(45)・シLV2(30)・2回(39)
ゼクス=マーキス	233	107	125	123	122	50	ひ(15)・集(1)・信(1)・幸(30)・威(1)・魂(40)	切LV1(15)・切LV2(22)・切LV3(31)・切LV4(42)・シLV2(1)・シLV3(10)・シLV4(23)・シLV5(30)・2回(35)
狙撃兵	163	90	104	125	100	50		2回(41)
ゾンビ兵	158	95	90	90	100	60		D(1)・2回(43)
竹尾ワッ太	240	113	101	95	92	55	ひ(1)・必(4)・熱(10)・気(16)・ド(20)・友(27)	社(1)・2回(35)
タシロ=ヴァゴ	200	75	105	98	105	50		2回(37)

キャラクター	経験値	近攻撃	遠攻撃	命中率	回避率	SP	覚える精神コマンド	覚える特殊技能
ベスパ兵	156	95	95	99	105	50		シLV1(30)・2回(39)
ヘレン=ジャクソン	218	111	98	109	110	50	加(1)・熱(2)・信(8)・ド(14)・足(17)・必(24)	切LV1(18)・切LV2(31)・切LV3(40)・切LV4(50)・シLV1(8)・シLV2(19)・シLV3(29)・シLV4(39)・2回(37)
ボーン	230	111	124	103	127	50		底(1)・2回(36)
ボス	150	118	70	80	82	60	根(1)・自(1)・ド(3)・集(15)・熱(27)・必(45)	2回(42)
マーベット=フィンガーハット	214	82	108	106	113	50	気(1)・信(8)・集(10)・愛(16)・励(20)・必(25)	切LV1(21)・切LV2(35)・切LV3(42)・切LV4(55)・シLV1(10)・シLV2(18)・シLV3(30)・シLV4(43)・2回(38)
マヘリア=メリル	213	107	99	108	112	50	集(1)・根(4)・信(8)・ひ(11)・気(16)・加(24)	切LV1(20)・切LV2(33)・切LV3(43)・切LV4(52)・シLV1(11)・シLV2(22)・シLV3(30)・シLV4(40)・2回(38)
マンジェロ	231	109	125	106	133	50		底(1)・2回(37)
峰一平	245	96	93	94	85	50	集(1)・手(5)・ひ(8)・必(20)・再(24)・魂(37)	底(1)・2回(37)
ミリエラ=カタン	217	106	101	107	113	50	根(1)・集(1)・熱(4)・加(8)・信(17)・ひ(21)	切LV1(22)・切LV2(33)・切LV3(41)・切LV4(53)・シLV1(13)・シLV2(23)・シLV3(31)・シLV4(41)・2回(39)
ムチャ	105	82	69	73	86	50	偵(25)・脱(30)・加(32)・撹(40)・信(44)・奇(50)	2回(39)
メッチェ=ルーベンス	188	86	112	103	120	50		2回(35)
ヤマガタケ	228	118	72	74	80	50	ド(1)・気(1)・鉄(6)・怒(10)・脱(20)・補(40)	超(1)・底(1)・2回(43)
ユカ=マイラス	219	110	100	106	110	50	加(6)・熱(10)・必(20)・ド(24)・威(35)・魂(40)	切LV1(20)・切LV2(28)・切LV3(40)・切LV4(49)・シLV1(1)・シLV2(14)・シLV3(27)・シLV4(37)・2回(40)
弓さやか	170	93	105	91	91	60	ひ(3)・信(7)・必(10)・幸(15)・友(24)・復(40)	2回(38)
ライディース=F=ブランシュタイン	200	100	112	108	118	60	ひ(1)・必(5)・手(7)・威(14)・加(21)・魂(35)	切LV1(18)・切LV2(28)・切LV3(38)・切LV4(48)・2回(34)
リュウセイ=ダテ	200	123	110	105	123	60	ド(1)・気(12)・幸(15)・熱(20)・必(30)・魂(37)	切LV1(20)・切LV2(30)・切LV3(40)・切LV4(50)・シLV1(8)・シLV2(15)・シLV3(27)・シLV4(38)・2回(35)
ルイ=ジャンギャル	185	108	98	93	90	80	ド(1)・補(1)	底(1)・2回(41)
ルペ=シノ	238	102	111	105	123	50		切LV1(17)・切LV2(29)・切LV3(40)・切LV4(48)・シLV1(1)・シLV2(14)・シLV3(26)・シLV4(35)・2回(35)
レズン=シュナイダー	230	97	120	113	116	50		切LV1(17)・切LV2(26)・切LV3(38)・切LV4(47)・シLV1(1)・シLV2(12)・シLV3(25)・シLV4(35)・2回(39)
レンダ=デ=パロマ	212	86	115	110	116	50		切LV1(19)・切LV2(28)・切LV3(40)・シLV1(10)・シLV2(25)・シLV3(30)・シLV4(39)・2回(37)
ロアン=デミトリッヒ	148	91	99	106	109	50	偵(1)・集(6)・隠(13)・ひ(18)・撹(22)・補(30)	2回(38)
ロベルト=ゴメス	163	70	100	95	102	10	探(1)・加(3)・根(6)・励(10)・気(18)・信(23)	2回(41)
ワタリー=ギラ	175	87	117	107	113	50		切LV1(22)・切LV2(33)・切LV3(43)・シLV1(10)・シLV2(21)・シLV3(30)・2回(40)
ダンケル博士	237	89	108	98	88	80		底(1)・2回(38)
ツワブキ=サンシロー	235	92	120	93	88	60	根(1)・集(8)・熱(16)・気(24)・ひ(30)・威(34)	超(1)・底(1)・2回(36)
デスモント将軍	243	99	117	90	90	80		底(1)・2回(38)
デビット=ラザフォード	163	98	96	102	112	50	加(1)・根(3)・熱(7)・気(12)・集(16)・友(22)	2回(37)
ド=ズール	155	70	76	85	85	200	根(1)・熱(1)・ひ(1)・足(1)・撹(1)・幸(1)	2回(44)
ドゥカー=イク	228	88	117	113	117	50		切LV1(14)・切LV2(24)・切LV3(36)・切LV4(47)・シLV1(1)・シLV2(13)・シLV3(25)・シLV4(36)・2回(36)
東方不敗	255	135	115	100	131	60	魂(1)・必(1)・ひ(1)・気(1)・根(1)・手(1)	明(1)・2回(50)
突撃兵	170	108	98	110	108	50		切LV1(36)・2回(40)
トマーシュ=マサリク	190	90	98	100	111	40	探(1)・加(3)・集(8)・隠(12)・根(15)・ひ(23)	切LV1(33)・切LV2(44)・切LV3(57)・切LV4(65)・シLV1(21)・シLV2(32)・シLV3(40)・シLV4(52)・2回(39)
ドモン=カッシュ	253	130	97	107	129	60	熱(1)・集(9)・加(10)・ド(19)・気(28)・魂(38)	2回(35)
ヌケ	100	80	67	74	84	50	隠(27)・脱(30)・励(33)・加(35)・友(37)・補(46)	2回(43)
ネオ・ジオン兵	158	98	107	100	103	50		シLV1(40)・2回(39)
ハサウェイ=ノア	210	90	95	97	111	50	隠(1)・必(8)・気(13)・友(20)・熱(24)・覚(27)	切LV1(11)・切LV2(20)・切LV3(29)・切LV4(38)・切LV5(50)・切LV6(60)・シLV2(1)・シLV3(15)・シLV4(30)・シLV5(39)・シLV6(48)・ニュ(38)・2回(35)
ハヤミ=ブンタ	227	88	103	80	85	50	探(1)・根(8)・集(12)・信(15)・熱(22)・励(28)	超(1)・底(1)・2回(38)
ピート=リチャードソン	238	90	100	90	88	55	探(1)・信(1)・集(10)・加(15)・励(17)・熱(32)	超(1)・底(1)・2回(46)
ひびき洸	245	115	90	101	99	80	集(1)・加(5)・ひ(9)・根(16)・気(21)・熱(32)	シLV1(10)・シLV2(20)・シLV3(30)・シLV4(40)・底(1)・2回(36)
ファン=リー	237	90	95	90	90	50	根(1)・気(1)・熱(8)・集(16)・再(25)・必(38)	超(1)・底(1)・2回(34)
藤原忍	247	105	104	98	94	55	気(1)・熱(1)・ド(3)・怒(5)・加(28)・必(34)	野(1)・2回(37)
ブライト=ノア	205	76	110	101	105	50	集(4)・加(1)・偵(3)・根(6)・気(20)・撹(40)	2回(45)
フランチェス=オハラ	216	107	100	107	114	50	加(1)・根(3)・気(5)・励(10)・友(20)・鉄(28)	切LV1(19)・切LV2(31)・切LV3(42)・切LV4(52)・シLV1(12)・シLV2(24)・シLV3(30)・シLV4(41)・2回(38)
プリンス=ハイネル	250	110	100	98	93	80	根(1)・必(2)・熱(14)・ひ(27)・自(34)・魂(39)	2回(36)
兵士	150	80	80	90	100	50		シLV1(35)・2回(43)
ペギー=リー	212	109	110	112	116	50	必(1)・熱(3)・加(7)・励(15)・根(20)・再(26)	切LV1(22)・切LV2(32)・切LV3(44)・切LV4(53)・シLV1(10)・シLV2(20)・シLV3(30)・シLV4(43)・2回(39)

※藤原忍と一緒にダンクーガに乗り込む獣戦機隊の3人（結城沙羅、司馬亮、式部雅人）にもデータは存在するのだが、厳密に言うとパイロットではないのでここで覚える精神コマンドのみを表記する。沙羅…気（1)、根（10)、熱（15)、鉄（20)、ひ（33)、幸（39)。亮…根（1)、気（1)、て（5)、熱（17)、威（23)、信（29)。雅人…根（1)、熱（10)、気（15)、集（18)、か（20)、愛（53)。なお、3人ともレベル1での最大精神ポイントは55となっている。

1~25話登場キャラデーター覧表

名称	経験値	金額	修理費	移動力	HP	EN	装甲	限界反応	運動性	最大射程	地形適応	特殊能力
カラダK－7	40	2000	1000	5	3000	200	200	200	20	6	空C・陸A・海B・宇B	
ガリクソン	60	2500	2000	9	2800	180	250	220	34	4	空ー・陸A・海ー・宇ー	
ガルグイユ(MA)	83	4000	2600	8	3000	180	320	180	38	7	空C・陸A・海C・宇B	変形
ガルグイユ(MS)	85	4000	2600	6	3000	180	430	180	36	7	空ー・陸ー・海A・宇ー	変形
ガンイージ			300	7	2000	180	240	180	40	6	空C・陸B・海B・宇ー	
ガンブラスター			500	8	2500	180	260	180	42	6	空B・陸A・海C・宇A	
キョウ	188	2500	1900	7	2800	150	320	150	30	6	空B・陸A・海C・宇B	分身
キョウ改	208	2500	1900	8	3800	180	370	180	35	6	空C・陸A・海C・宇B	分身
魚竜ネッサー			3500	8	2700	190	540	190	30	6	空C・陸C・海A・宇B	バリアLV1
ギラ・ドーガ	121	2500	3000	8	4000	170	240	200	43	6	空B・陸B・海C・宇A	
ギラ・ドーガ(レズン専用)	130	5000	3000	8	6000	200	300	220	43	6	空B・陸B・海C・宇A	
グール	135	####	15000	7	30000	200	450	170	25	6	空A・陸B・海ー・宇A	
グライムカイザル	150	5000	3000	9	3500	225	680	225	53	8	空A・陸A・海C・宇A	分身
グラドス・トライポッド・キャリア	100	4500	5500	7	3000	225	250	180	40	6	空B・陸ー・海ー・宇A	
グロテクター	150	8000	8000	7	25000	200	320	170	22	6	空A・陸ー・海A・宇A	HP回復LV2
ゲドラフ	150	2800	3200	7	3500	200	250	180	41	6	空B・陸B・海C・宇A	
ゲドラフ(KM)	170	2800	3200	9	4200	220	280	200	43	6	空B・陸A・海B・宇A	分離
ゲルドラ	160	2500	2200	8	3000	180	460	200	37	7	空B・陸A・海B・宇B	
剣竜バゾラー			3800	5	2900	160	550	175	28	6	空ー・陸A・海ー・宇A	
コンティオ	125	3000	3500	8	4600	200	250	200	44	8	空B・陸ー・海C・宇A	
ザドック	132	2000	1600	6	2500	130	350	120	20	6	空C・陸A・海C・宇B	ビームコートLV2
ザドック改	152	2000	1600	7	3500	160	400	160	25	6	空B・陸A・海B・宇A	ビームコートLV2
シース	156	1000	1000	7	1600	160	300	160	26	5	空A・陸ー・海C・宇A	
R－1			3000	8	2800	170	300	200	42	6	空A・陸ー・海ー・宇A	変形
R－ウイング			3000	5	2800	170	280	200	40	7	空A・陸ー・海ー・宇A	変形
R－2			3000	10	3500	180	400	190	34	7	空C・陸A・海C・宇B	Iフィールドl4
R－2パワード			3500	5	3800	180	430	190	34	7	空C・陸A・海C・宇B	
R－3			3000	8	2600	160	280	210	45	6	空C・陸C・海B・宇A	
R－3パワード			3500	11	3000	160	300	210	45	7	空A・陸ー・海ー・宇A	
アドラステア(RM)	200	18000	12000	7	38000	255	550	240	23	9	空ー・陸A・海C・宇B	変形
アフロダイA			2000	6	2800	150	580	130	22	6	空C・陸A・海C・宇B	
アマジャ	138	3500	3800	5	3200	150	450	160	22	7	空A・陸ー・海ー・宇A	
アマルテア	130	13000	2600	8	26000	230	450	200	21	9	空A・陸ー・海ー・宇A	
暗黒怪獣カブトンガー	105	3500	6000	6	6200	180	480	180	28	6	空A・陸C・海ー・宇A	
暗黒怪獣サソリンガー	115	3500	5500	6	6500	180	500	180	23	5	空C・陸A・海C・宇A	
暗黒怪獣ブラックモンスター	80	1000	5000	5	5000	160	200	170	25	5	空A・陸B・海C・宇A	
Vガンダム			2500	8	2500	170	250	180	42	7	空A・陸B・海C・宇A	
Vガンダムヘキサ			2600	8	2500	180	250	180	43	6	空B・陸A・海C・宇B	
Vダッシュガンダム			2700	8	2500	180	250	180	42	7	空B・陸A・海C・宇B	
V2ガンダム			2800	10	3000	220	270	235	48	7	空A・陸A・海B・宇A	
エアリーズ	120	2000	2200	7	2500	200	250	200	43	6	空A・陸B・海C・宇A	
エルダール	182	7000	2800	10	5500	180	650	230	50	7	空A・陸A・海C・宇A	分身
円盤	50	550	1000	5	800	100	150	170	23	5	空A・陸ー・海ー・宇A	
オーバーヘッドホーク	33	500	1200	7	900	130	100	180	24	1	空A・陸ー・海ー・宇B	
ガイキング			7000	7	3800	180	75	150	28	7	空A・陸B・海C・宇B	
ガッシュラン	170	8000	3300	8	7500	180	680	230	46	7	空A・陸A・海C・宇A	分身

機体名	経験値	金額	修理費	移動力	HP	EN	装甲	限界反応	運動性	最大射程	地形適応	特殊能力
東方不敗			100	6	7000	100	150	186	99	2	空ー・陸A・海ー・宇ー	
トールギス	200	10000	3600	9	10000	240	380	230	50	9	空A・陸A・海C・宇A	
トムリアット	70	1200	2300	7	2400	160	240	180	32	6	空A・陸A・海C・宇B	変形
トムリアット(HM)	70	1200	2300	8	2400	160	230	180	30	5	空A・陸ー・海ー・宇B	変形
ドモン			100	5	6600	100	130	154	96	1	空ー・陸A・海ー・宇ー	
トライダー・コスミック			8000	9	3400	200	500	170	37	6	空A・陸ー・海ー・宇A	変形
トライダーG7			8000	7	3400	200	450	170	40	6	空A・陸A・海B・宇A	変形
トライダー・ビーグル			8000	8	3400	200	450	170	34	6	空B・陸A・海ー・宇ー	変形
ドローメ	50	300	100	5	1300	100	80	120	28	1	空A・陸ー・海B・宇B	
トロスD7	55	3000	1500	6	3600	200	300	200	21	5	空C・陸A・海C・宇B	
νガンダム			5000	9	3700	180	270	255	52	8	空B・陸B・海C・宇A	IフィールドLV5
バディオ	184	6000	4700	6	6000	180	650	160	20	9	空ー・陸A・海A・宇B	
バルディ	75	800	1800	8	1600	150	55	160	42	8	空A・陸A・海C・宇A	分身
フーレ	240	40000	18000	8	50000	255	750	235	25	10	空A・陸ー・海C・宇A	
ブルグレン	105	2000	1800	8	2800	200	630	235	47	7	空A・陸A・海C・宇A	分身
ブレイバー	80	900	1600	8	1400	180	420	175	40	7	空A・陸A・海C・宇A	分身
ベイブル	82	800	1800	8	1800	150	640	160	40	7	空A・陸A・海C・宇A	分身
ヘルモーズ	255	55000	20000	9	80000	255	80	245	28	12	空A・陸ー・海C・宇A	バリアLV6・HP回復LV6
ボトム・トップパーツ	50	800	2000	8	1500	160	200	180	24	5	空A・陸ー・海ー・宇B	変形
ボルテスV			10000	7	4800	220	400	150	32	6	空A・陸A・海C・宇A	分離
ボルト・クルーザー			2000	9	2100	100	250	160	38	5	空A・陸ー・海ー・宇B	合体
ボルト・パンザー			2000	6	2400	180	270	120	28	5	空A・陸A・海ー・宇B	合体
ボルト・フリゲート			2000	7	2200	100	240	160	36	6	空A・陸ー・海A・宇B	合体
シース改	176	1000	1000	8	2600	150	350	180	31	5	空A・陸AV・海C・宇A	
ジェノバM9	72	4500	1800	6	3500	200	280	200	29	8	空C・陸A・海B・宇B	
シャイニングガンダム			3500	8	3000	180	300	180	50	3	空B・陸A・海B・宇B	
シャッコー	65	1000	2400	7	2200	180	230	170	32	6	空A・陸A・海C・宇B	
獣士ドクガガ	55	1000	2000	6	3000	200	200	160	26	5	空A・陸A・海ー・宇A	
獣士マナズンゴ	58	2500	2500	5	3500	200	250	160	20	5	空A・陸B・海A・宇A	
獣士マナズンゴS	65	3500	2600	6	3800	200	300	170	20	5	空A・陸B・海A・宇A	
獣士バイザンガ	60	1200	2200	6	3300	200	230	160	24	6	空A・陸A・海C・宇A	
守護神ゴードル	100	10000	8000	9	18000	200	60	200	30	1	空A・陸A・海C・宇A	
スーパーボスボロット			100	6	3000	130	450	120	15	3	空C・陸C・海ー・宇B	
スカールーク	150	20000	18000	8	40000	255	500	180	26	6	空A・陸ー・海A・宇A	バリアLV3・EN回復LV3
スカウト	100	1500	1300	6	1500	120	400	150	25	6	空A・陸ー・海C・宇A	
スカルガンナー	100	1500	2500	10	3000	180	640	180	47	7	空A・陸A・海C・宇A	分身
戦闘バイク	40	1300	2000	8	2200	160	220	180	32	6	空ー・陸A・海ー・宇ー	
ゾロ	50	800	2000	7	1600	160	22	180	26	6	空A・陸A・海C・宇B	変形
ゾロアット	100	1500	2500	8	3200	175	270	180	38	6	空B・陸B・海C・宇A	
ゾロ改	75	1000	2000	6	2400	180	240	180	30	6	空A・陸A・海C・宇B	
大空魔竜			10000	8	4000	200	650	130	20	7	空A・陸C・海A・宇A	
ダブラスM2	40	2000	1000	5	3000	200	200	200	20	5	空C・陸A・海B・宇B	
ダルジャン	180	6000	3000	9	5800	200	660	250	49	7	空A・陸A・海C・宇A	分身
ダンクーガ			12000	7	4500	200	420	170	25	9	空A・陸A・海C・宇A	
ダンコフ	150	5800	3800	9	6800	180	700	230	48	8	空A・陸A・海C・宇A	分身
ディマージュ	95	3000	2300	10	3300	200	650	200	47	9	空A・陸B・海C・宇A	分身

機体名	経験値	金額	修理費	移動力	HP	EN	装甲	限界反応	運動性	最大射程	地形適応	特殊能力
ラインX1	88	6000	2000	6	7000	255	420	200	25	5	空C・陸A・海B・宇B	
リ・ガズィ			4000	8	2400	200	260	200	42	7	空B・陸B・海C・宇A	
リ・ガズィ（BWS）			4000	11	2500	200	270	200	42	6	空A・陸ー・海ー・宇A	分離
リーオー	120	4000	2000	7	3000	200	250	200	42	6	空A・陸A・海C・宇A	
リーンホースJr.			8000	8	8000	250	380	180	23	6	空B・陸ー・海ー・宇A	
リカール	145	8000	7000	8	12800	220	250	180	26	7	空A・陸ー・海ー・宇ー	
リグシャッコー	95	1600	3100	8	3600	180	240	180	40	6	空A・陸A・海C・宇A	
リコニトーレ	160	4000	1000	7	3800	160	550	180	38	8	空B・陸A・海C・宇B	ビームコートLV2
レイズナー			2000	9	2000	150	500	180	50	7	空A・陸B・海C・宇A	V-MAX、分身
レウルーラ	170	20000	10000	8	45000	255	500	200	27	9	空B・陸ー・海ー・宇A	
レッドバロム	65	850	1000	7	1500	100	200	170	25	5	空A・陸ー・海ー・宇A	
ボルト・ボンバー			2000	7	2100	150	250	150	32	5	空A・陸ー・海ー・宇B	合体
ボルト・ランダー			2000	7	2000	100	230	160	38	5	空A・陸A・海B・宇B	合体
ホワイトアーク			2500	6	3500	200	270	170	20	6	空A・陸ー・海ー・宇A	
マジンガーZ			2500	6	3200	180	700	130	20	6	空C・陸A・海C・宇B	
デスアーミー	65	1200	100	6	2300	170	190	150	30	6	空C・陸A・海B・宇B	HP回復LV1
ヤクト・ドーガ	172	5000	4500	8	10000	180	350	230	48	9	空B・陸B・海C・宇A	
翼竜スカイラー			3200	9	2800	160	530	180	28	6	空A・陸ー・海ー・宇A	
鎧獣士サイモン	90	6000	3500	7	7700	200	550	180	27	6	空A・陸A・海C・宇A	
鎧獣士ダイモン	90	6000	3500	7	7700	200	550	180	27	6	空A・陸A・海C・宇A	
鎧獣士デスラー	80	5000	3000	6	7200	200	500	180	25	6	空A・陸A・海C・宇A	
ラー・カイラム			12000	8	7000	225	400	220	27	6	空A・陸ー・海ー・宇A	
ライディーン			4000	7	3800	225	370	170	35	8	空A・陸A・海A・宇B	

気になる25話以降のハイライトシーンを先行チェック！

いよいよ物語も終焉に向かい、今まで謎だった事柄も徐々に判明していく後半戦。地上編、宇宙編ともにラストまでまっしぐらだ。では、25話以降のストーリーのさわりを紹介しよう。

地上編 東方不敗を追って進んでいく

やはり地上編の鍵を握っている東方不敗。ドモンたちの前に幾度となく現れては、見事（？）な師匠ぶりを発揮して去っていく。その師匠と敵・味方が入りみだれ、一粒で30隻以上の戦艦を動かすことが可能な力を持つ、トロニウムという石をめぐって戦うのが後半地上編のおおまかな流れだ。第27話から登場するシュバルツ＝ブルーダーと謎のデビルガンダムの存在も非常に気になる。





➡師匠のこととなると、我を忘れて行動してしまう

第28話でドモンの決断のとき！



⬆カトマンズのゲーセンでアレンビーに会うドモン。ゲームで対戦した後にレインかアレンビーか、どちらかを選ばなければならない



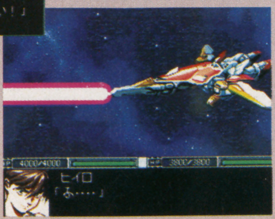
➡トロニウムについて語るエイジ。大昔の船が今も地球にあるという

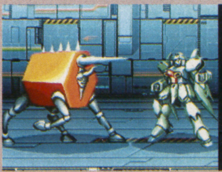
宇宙編 ネオ・ジオンを率いるシャアの思惑とは？

全人類から闘争心を奪い去り、従順になった人々を支配しようと企んでいるシャア。そのためにサイド2に巨大ステーション「エンジェル・ハイロゥ」を作り、そこからザンスカールの女王マリアの精神波を増幅して人類に照射しようとしている。彼は偽善を装い、裏ではそんな思惑を持っていた…。



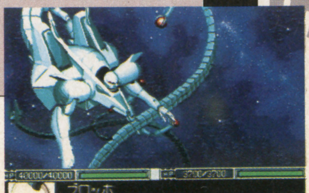








⬆⬈➡ガンダムWで人気の2人の右上ではボスボロットがギャグをかましてる



最終話まで爆熱攻略 ソフトと同時発売の12月27日発売号では

NEWS

バーコードを送るとCDがもらえる

テクノソフトシューティング・ラッシュキャンペーン　テクノソフト



➡『サンダーフォースゴールドパック1』



➡『ハイパーデュエル』

サガサターン用ソフト『サンダーフォースゴールドパック1』(発売中、4800円)と『ハイパーデュエル』(11月22日発売、5800円)のバーコード(数字部分含む)を切り取り、官製ハガキに貼って住所、氏名、年齢、電話番号を明記して送ろう。抽選で3000名に、『サンダーフォースⅢ』のアレンジサウンド中心のCD(Disk-A)が当たるぞ(第1締切12月末日、第2締切2月17日)。

また、『サンダーフォースゴールドパック2』(12月6日発売、4800円)と『ブラストウインド』(1月17日発売、5800円)のバーコードを切り取り、同様にして送ると、『サンダーフォースⅣ』アレンジサウンド中心のCD(Disk-B)が当たる(締切2月17日)。

●応募先

〒859-32長崎県佐世保市勝海町165-1 テクノソフト「Disk-A」または「Disk-B」係まで。当選者には直接賞品が発送されます。



➡『サンダーフォースゴールドパック2』



➡『ブラストウインド』

ダースベイダーがやってくる!!

スター・ウォーズ　レベルアサルトⅡキャンペーン　福岡ドームほか　12月21日〜1月10日

BPSから発売される、プレイステーション用ソフト『スター・ウォーズ〜レベルアサルトⅡ』(12月27日、価格5800円)イベントのお知らせ。

下記のイベント開場でソフトを購入した全員に、ダースベイダーのポスターや初回限定ポケットカレンダーをプレゼント。しかも、ダースベイダー本人と記念写真も撮れるんだ。

■イベント開場はここ

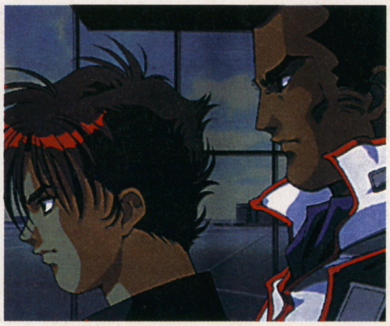
12月21日は滋賀/ディスクピア瀬田店ペキシムパワーセンター大津2F、福岡/福岡ドーム。12月27日は神奈川/横浜そごう8F玩具売場と東京/渋谷タワーレコード2F。1月10日は東京/新宿ヨドバシカメラ東口店1階。

開催時間など、詳しくはBPS(TEL03-5458-4788)まで。

「クォヴァディス」ついに完成！豪華イベント

OVA「クォヴァディス」完成記念イベント　2月11日　新宿朝日生命ホール　グラムス

グラムスから発売のオリジナルビデオアニメ『クォヴァディスVol.1』(3月21日発売、5631円)の完成記念上映イベントが開かれるよ。


➡美樹本晴彦氏の美しいキャラクタたち

2月11日、東京・新宿朝日生命ホールで、13時〜14時と16時〜17時の2回が予定されている。

当日は、ハル役・緑川光さんや、イリナ役・根谷美智子さんなどの豪華声優ゲスト、プレミアグッズの当たる抽選会などが予定されている。

参加希望者は往復はがきで応募してね。2回公演で合わせて1300名をご招待。なお、応募者多数の場合は抽選になる。2回のうち、どの回への招待かは、主催側が決定する。

●イベント応募方法

往復はがきの往信面に、住所、氏名、年齢、電話番号。返信面には、住所、氏名、郵便番号を明記して送ってね。(1人につき1枚限り)

〒150 東京都渋谷区渋谷1-3-9 BMGビクター株式会社 マルチメディア映像部「クォヴァディスイベント」係まで。

※1月25日必着。当選者には直接、招待状が発送されます。


➡彼女の瞳に映った物は…？

野生の世界が君を呼んでいる!?

動物園マップメイキングコンテスト　11月29日〜1月31日　ソフトバンク

ソフトバンクから発売中の、プレイステーション用ソフト『シミュレーションズー』(5800円)をプレイしている君に、コンテストの情報だ。



➡まずは柵を作りそこに動物を配置しよう。

今回行われる「動物園マップメイキングコンテスト」は、『シミュレーションズー』を使って独創的な動物園を作り、応募しようというもの。

■応募方法はコレ

動物園データが入ったメモリカードと、文章や絵でどこを見て欲しいかを詳しく説明した、PRポイントを同封して(送った物は審査結果終了後、順次返却)送ろう。

■豪華な賞品のかずかず

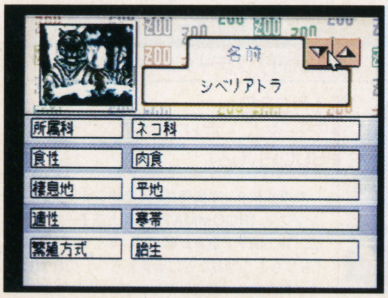
小学生部門最優秀賞に、マウンテンバイクを1名。一般部門最優秀賞は、JTB旅行券10万円分を1名。

さらに、総合グランプリ受賞者には、アフリカ10日間の旅を2名1組に、ドーンとプレゼントだ。

●応募先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ゲームバンク内 マップコンテスト事務局 係まで

※1月31日消印有効。当選者にはソフトバンクより賞品が発送されます。



➡150種類の動物をウマク使いこなせ

●エネミー・ゼロ　プレゼンツ　　マイケル・ナイマン・スペシャルが、12月15日(19時〜19時55分)にTOKYO-FMで放送。内容は飯野氏による『エネミー・ゼロ』やマイケル・ナイマン氏についてのトークショウ。

CD

英雄たちの詩を、ピアノの調べで

英雄伝説ピアノコレクション　12月21日　キングレコード　3000円（込）

今週のPick UP!



『イース』シリーズや『ブランディッシュ』シリーズのピアノコレクションをリリースしてきた日本ファルコムが、新たにリリースするアルバム。ピアノ・アレンジ曲はもちろん、なんとパソコン用のデータも収録できるCDエクストラ仕様の豪華版になっている。

■クリスマスに最適なピアノ曲

『英雄伝説』シリーズの『I』から『IV』までの曲の中から、ピアノ・アレンジに向いている10曲をチョイスして収録。ピアノの音から伝わるさまざまな想いが原曲以上にストレートに響いてくる、そんなアレンジになっている。このアレンジを担当したのは、日本ファルコムのゲームミュージックを今までに何度となく編曲、演奏してきたJ・D・K・BANDのリーダー岸本友彦氏。10年以上も日本ファルコムの編曲を担当してきた彼だからこそ出来るアレンジといえよう。

■豊富なデータも多数収録

CDエクストラ仕様によって収録された、MIDIデータやビジュアル集などのパソコン用のデータも多数収録されている。『英雄伝説』の映像を見ながらピアノ曲にひたるのも心地良いものだぞ！

サムライスピリッツ天草降臨－ARRANGE SOUND TRAX－

SNK／サイトロン&アート



12月16日
ポニーキャニオン
2500円（込）

今月発売されたばかりの『サムライスピリッツ天草降臨』のアレンジアルバムが早くもリリース。このアルバムのみに収録されたドラマ4話なども楽しめる、ファン必聴の1枚。

Cosmic Cherry

鶴田加奈子／コナミレーベル



12月21日
キングレコード
3000円（込）

文化放送系で放送中の「ツインビーPARADISE3」のドラマのオープニングになっている「MiraclePower」など10曲を収録した、鶴田加奈子のファーストアルバム。

蜃気楼

長沢ゆりか／コナミレーベル



12月21日
キングレコード
1200円（込）

コナミの格闘ゲーム『ライトニングレジェンド』のオープニングテーマ「蜃気楼」などを5曲収録したミニアルバム。CDエクストラ仕様によって、彼女のビデオクリップなども収録。

ときめきメモリアル　オリジナル・ゲーム・サントラ2

コナミレーベル



12月21日
キングレコード
4400円（込）

セガサターン版のオリジナルサントラをディスク3枚、合計172曲も収録したほか、書き下ろしイラスト集まで同封した豪華なアルバム。ジングルまで収録されているのが通好み。

諸行無常

檜山修之／バップ



12月21日
バップ
3000円（込）

檜山本人が最も好きな言葉である「諸行無常」をコンセプトに、ロックから演歌、果ては平家物語などの古典の朗読まで11曲収録した、一風変わったセカンドアルバム。

はいぱぁ セキュリティーズS

サイトロン&アート



1月8日
ポニーキャニオン
2500円（込）

オープニングとエンディングのボーカル曲はもちろん、現在TOKYO－FMで放送中の「穴井夕子のミラクル・ゲーマー・キッズ」で放送されたミニドラマも完全収録されたベスト盤。

色褪せない瞬間

椎名へきる／ソニーミュージックエンタテインメント



発売中
ソニーミュージックエンタテインメント
1000円（込）

元気いっぱいの人気声優・椎名へきるが、新たなステップとして送り出す自信作「色褪せない瞬間」と、このシングルだけに収録されている、椎名作詞の「あなたがくれたもの」も聴ける1枚。来年から武道館でコンサートも行う彼女だが、年末も見逃せない。

OPEN SESAME～時空旅行～

子安武人・氷上恭子／サイトロン&アート



発売中
ポニーキャニオン
1000円（込）

現在TBSラジオで放送中の番組「子安・氷上のゲムドラナイト」の番組オープニングテーマ「OPEN SESAME～時空旅行～」とエンディングテーマ「星月夜」を収録したシングル。オープニング曲は氷上が、エンディング曲は子安がメインに歌い上げている。

もしもここであなたに会えたら・・・

井上涼子（藤野とも子）／データム・ポリスター



1月25日
データム・ポリスター
800円（込）

セガサターンで発売される恋愛シミュレーションソフト『ROOMMATE～井上涼子～』の主人公「井上涼子」自身が歌っているイメージソング「もしもここであなたに会えたら…」のほか、ポエムの朗読まで収録したシングル。ゲームの中の彼女とともに楽しみたい1枚。

Weekly Information

PRESENT

細かい操作もこれさえあればスムーズに

プレコマンダー　発売中　WAON 480円

本体にはじめから付属しているコントローラでは操作しづらい。でも新しく別にコントローラを買うお金はない。そんなプレイヤーの悩みに見事に答えてくれたのが、WAONから発売の「プレコマンダー」。大型電器店やゲーム専門店で売られているこのプレコマンダーは、本体付属のコントローラに取り付けるだけという簡単な接続と、2個入りで480円というリーズナブルな値段にもかかわらず、操作感覚は格段に良くなるという優れものなのだ。

「プレコマンダー」を10名の読者にプレゼント。

●プレゼント応募先
官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品名を明記して、
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディアFMW・Weekly Information
「グッズ係」まで。
※12月20日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。



このパッケージが目印だよ!!

63個のコマンドが記憶できるコントローラー

SSプロコマンダー　発売中　オプテック　3380円



入力時間も登録できるスグレものなんだ

操作に関する全ての悩みを解決してくれるコントローラが登場。それがこの「SSプロコマンダー」。液晶画面付きなので入力確認がわかりやすく、63個ものコマンドを登録することができる。しかも別売りの「SS拡張メモリーパック」を付ければ、さらに63個の登録もできる。このコントローラとメモリーカード「ストリートファイターZERO2バージョン」をセットで3名にプレゼント。

●プレゼント応募先
官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品名を明記して、
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディアFMW・Weekly Information
「グッズ係」まで。
※12月20日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

BOOK

世界と、ルーナを救い出せ!

ルナ シルバースターストーリー完全攻略ガイド　発売中　メディアワークス　980円（込）

今週の Pick UP!



もともとはメガCDのゲームだった『ルナ ザ・シルバースター』。当時から話題を呼び、続編『ルナ エターナルブルー』でも多くのファンを魅了。そして先日、セガサターン版としてリメイクされた『ルナ シルバースターストーリー』。ラジオドラマなどの効果もあって、発売前から大きな支持を得た人気RPGとして注目を集めている。その『ルナ』をすみずみまでガイドしているのが、この「ルナ シルバースターストーリー完全攻略ガイド」。

■ストーリーもデータもばっちり
収録されている内容は、「完全攻略ガイド」という名に恥じないものばかり。ストーリーにそった攻略ポイントはもちろん、イベントごとのマップや装備などのアイテム、魔法などの全データをしっかりと収録。もちろんキャラクターデータも収録されているから、『ルナ』をとことん知り尽くしたい人にはうってつけの1冊。メガCD版には登場しなかったキャラクタや隠しアイテムなど、細かいところをチェックしながらプレイすれば、楽しさ倍増だ!


戦闘もこの1冊があれば楽勝だ!

オウバードフォース
山猫有限会社 編著　メインステイプル 構成・文



発売中
ケイブンシャ
980円（込）

リアルな戦略性とストーリー重視のシミュレーションゲーム『オウバードフォース』。パーフェクトデータガイドのほか、全シナリオチャートを徹底攻略、進行ルートまでしっかりとフォローした、言うことナシの指南書だよ。

ターフウィンド '96公式ガイドブック
山猫有限会社 編著



発売中
ケイブンシャ
1200円（込）

お父さんたちにはもちろん、小学生にも人気のある競馬ゲーム。そんな競馬ゲームの中でも、実在する馬と騎手を扱ったゲームとして注目の『ターフウィンド'96』の公式ガイドブックがこれだ。馬や競馬場のデータが満載なのだ!

ザ・キング・オブ・ファイターズ '96 ROUND3 ファンブック
新声社



発売中
新声社
980円（込）

『KOF』ファンに贈るムック本第3弾、アテナ役の声優さとう珠緒さんのインタビューや、京&庵アイドル計画と盛りだくさんに掲載。ほかにも、オフィシャル設定資料や読者による投稿作品コーナーなどファン必見の1冊。

VIDEO

ロックオンレーザーの美しさを見よ！

RAYSTORM/TAITO　12月16日　サイトロン&アート　3800円（込）

「ロックオンレーザー」という独特の攻撃方法を取り入れたゲームとして、多くのシューティングゲーマーを魅了した『レイフォース』。難しいと定評があったものの、ロックオンレーザーの魅力に、初心者のプレイヤーまでもが引き込まれたことで知られている。その話題の『レイフォース』の続編としてアーケードに登場した『レイストーム』。ロックオンレーザーはもちろん、使用機体も選択できるなどの、新しい要素を取り入れ、まさに「ストーム」のような人気を保ち続けている。

しかし魅力あるゲームとはいえ、難しいことに変わりはなく、多くのプレイヤーを苦しませているのも事実。そこで登場したのが、この『レイストーム』の攻略ビデオなのだ！

■編集なしの完全収録！

基本的には「攻略ビデオ」だが、それだけで終わらせられないほどの、素晴らしいプレイが目白押しだ。「世界最強のプレイ」を自称するだけあって、シューティング初心者はもちろん、上級者も思わず息をのむプレイが休みなく収録されている。

ロックオンレーザーのロック回数の最大が8個の、性能的には『レイフォース』の自機と代わらない「R-GRAY1」のプレイでは華麗なテクニックプレイを、そしてロック回数の最大が16個の自機である「R-GRAY2」では2300万点オーバーのハイスコアプレイを、編集なしの完全収録で披露！

■わかりやすいアドバイスもあり！

また「クリアは出来るけどハイスコアが狙えない」という人のために、攻略のポイントをチェックできる、ワンポイントアドバイスコーナー「High Score Masters」もあり、解説書まで封入されているので、とことんまで『レイストーム』を楽しみたい人への必見ビデオだ！

今週のPick UP!



銀河お嬢様伝説ユナ　深闇のフェアリィ　VOL. 1



12月21日
スターチャイルド
5800円（込）

ＰＣエンジンのゲームから始まり、数々のメディアに進出した『銀河お嬢様伝説ユナ』の最新OVAがついに登場。今まではお笑い中心のストーリーだったのに対して、今回はちょっぴり（すごく？）シリアスな展開を見せるぞ。Vol.2は1月22日、Vol.3は3月21日に続々リリース予定だ。

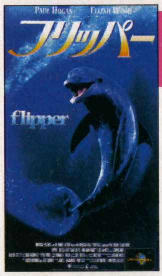
スレイヤーズNEXT　Vol. 3



12月21日
スターチャイルドレコード
6800円（込）

小説から始まり、ラジオドラマやアニメ映画にまでなった活劇ファンタジー「スレイヤーズ」のテレビ第2シリーズ「スレイヤーズNEXT」の第3巻。主人公リナをはじめとする、5人の珍道中を再びビデオで楽しめるぞ！　このVol.3には第7話から第10話までの4話ぶんが収録されている。

フリッパー



1月18日
CIC・ビクタービデオ
16480円（込）

その昔、日本でも話題を呼んだテレビシリーズ「わんぱくフリッパー」を映画化したというだけでなく、最新のSFX技術も見どころの1作。少年とイルカのふれあいを描くだけではなく、環境問題にまで取りくんだ一作。「クロコダイルダンディー」で有名になったポール・ホーガンが出演している。

CINEMA

ジングル　オール・ザ・ウェイ

12月14日から公開　20世紀FOX配給

監督ブライアン・レバント、製作クリス・コロンバス、脚本ランディ・コーンフィールド、出演アーノルド・シュワルツェネッガー、シンバッド、フィル・ハートマンほか

シュワルツェネッガー扮するハワードは、8歳の息子ジェイミーを持つパパ。仕事が忙しく、息子との約束を守れない日々が続く。先日も息子が空手の紫帯を受けるのを見に行く約束を破ってしまったばかり。

今度こそは約束を守ると息子に誓うハワード。彼は「TVヒーロー・ターボマンのキャラクター人形をクリスマスプレゼントに」という息子との約束を守るためにデパートへ。しかし、ターボマンは非常に人気で、人形は品薄状態。折しもクリスマス時期ということで、数少ない人形を手に入れるために、デパートは戦場と化す。やがて争奪戦は街中へと広がるハメに…。



アルパチーノのリチャードを探して

12月21日から公開　20世紀FOX配給



監督、製作、ナレーション台本、主演アル・パチーノ、原作ウイリアム・シェークスピア、出演アレック・ボールドウィン、ケビン・スペイシーほか

「ハムレット」や「マクベス」、「オセロ」といった、4大悲劇で知られているシェークスピアの「リチャード三世」を原作とした映画を、アル・パチーノが自ら監督を務め、主演までしてしまった。

しかも、ただたんに映画化しただけでは飽きたらず、シェイクスピアについての街頭インタビューや舞台裏の様子などのカットも入れ、さらに出演者たちのディスカッションの様子まで収めてしまったという、一風変わったドキュメンタリータッチの映画が、この「リチャードを探して」なのだ。

「リチャード三世」の舞台が当たり役といわれたアルの、シェイクスピアへのこだわりと情熱を覗ける映画なのだ。

直営 アニメイト金沢竪町店

12.14(SAT) OPEN!

サクラ大戦
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
ストリートファイターZERO2
などゲームキャラグッズ
続々登場！

- **コミック！！在庫10万冊**
- **アニメキャラクターグッズ** 人気キャラグッズ満載
- **CD&LD&ビデオ&CD-ROM** 豊富な品揃え＆オリジナル特典
- **画材も充実** スクリーントーンも揃ってる！
- **人気サークルさんの同人誌もバッチリ**

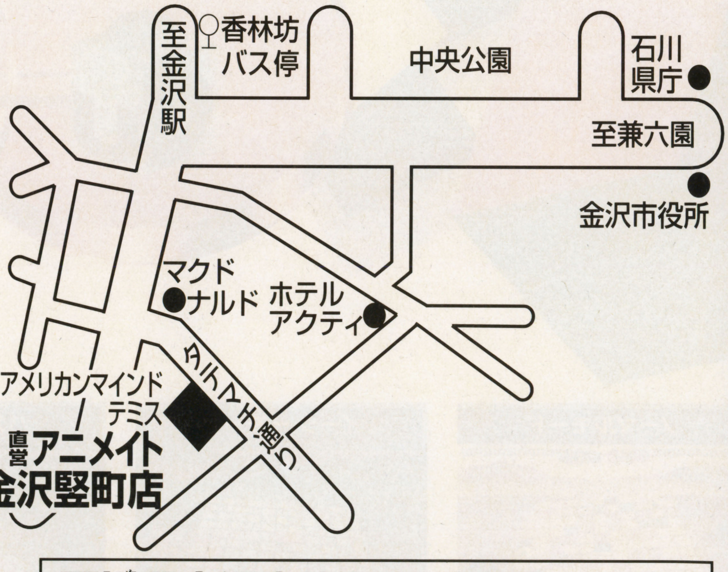
OPEN EVENT!

1. 12／14（土）～12／20（金）までの7日間、お買い上げのお客様、先着200名様にプレゼントを差し上げます。

2. 12／14（土）～12／22(日)の9日間、声優・作家・イラストレーターさんなどのサイン色紙を展示。アンケートにお答えいただいたお客様に抽選にてプレゼント！

3. オープン記念　お楽しみ袋セール！5,000円から8,000円分の商品が1袋1,000円！

4. オープン記念プライスダウンセール Tシャツ、カードゲーム、ダストボックスなどプライスダウンして販売！



石川県金沢市片町1-4-20
アメリカンマインド　テミス6F
TEL.0762-62-8333



SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
転ガルタノシメ
新発バイ
パズルゲームは、落ちモノから転がし系へ。
全く新しい楽しさがいよいよ誕生。
これからハマるなら「クオンパ」だ。
Cu On Pa
SFC
クオンパ
人類初、コロガシパズル。
新発売
12/20(金)
ノーマルモード
ライフの続くかぎり、ライフパネルを消し続けるゲームだ。
イージーモード
パネルの色が3色だから誰でもカンタンに始められるぞ。
パズルモード
詰め将棋のように、決められた手数でライフパネルを消そう。
■スーパーファミコン用パズルゲーム
クオンパSFC
定価6,800円(税別)
※当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為及び賃貸(レンタル)、中古販売について、これを一切許可しておりません。
スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。
©1996T&E SOFT, Inc. All rights reserved Under license from ONESONG PARTNERS, INC.
"Endorfun" Original game design & programs ©1995 ONESONG PARTNERS,INC.
株式会社ティーアンドイーソフト

T&E SOFT

BUSHi 青龍伝
～二人の勇者～

鮮烈。

かつてない熱いバトルを実現する革新的戦闘システム
『リレイティブ・タイム・アクション』を搭載。
97年期待のスーパーファミコンRPG、いよいよ新登場。

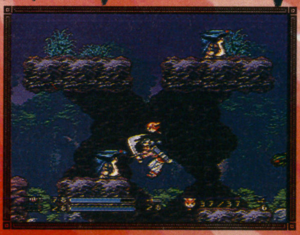
伝説の勇者・武四『青龍』を継ぎし少年。妖術により魔物に姿を変えられた少女。
ふたりの勇者がさらわれた姉を救い、邪神を討つため、いま旅立つ。



1997年初頭を飾るスーパーファミコンRPG



日本神話をモチーフにした世界が舞台



戦略性あふれる新方式バトル『リレイティブ・タイム・アクション』



杉森建デザインのキャラクターがアップになる会話シーン

1月17日新発売
スーパーファミコンソフト 24MB+バッテリーバックアップ
定価 **7,980円**（税別）

Illustrated by 杉森　建

新製品情報テレフォンサービス/052-776-8500
ユーザーサポート専用テレフォン/052-773-7757

これで「ドラクエⅢ」は完璧だ！

ついに発売!!

スーパーファミコン

ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ・・・

―エニックスだから出せる正確で新しいデータが満載!!―

スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ公式ガイドブック

1月下旬発売予定!

4コマシリーズ最新刊

―ドラクエワールド　パーフェクト入門シリーズ―

DQ4コマ ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

A5判／定価500円

上巻 12／20発売
下巻●1／24発売予定

DQⅢの面白さを、4コママンガでストーリー順に紹介!



ドラゴンクエストブックシリーズ最新刊

ドラゴンクエスト パーフェクトコレクション 1997

B6判／定価580円

好評発売中!!

この1冊でドラクエアイテムのすべてがわかる!!

■既刊好評発売中■

- ■ゲームブックドラゴンクエストⅢ
- ■ドラゴンクエストⅢ知られざる伝説
- ■ドラゴンクエストアイテム物語
- ■文庫判小説ドラゴンクエストⅢ
- ■ドラゴンクエストモンスター物語

これを見なきゃ絶対損する!!
ドラクエⅢネタが満載!!!

ドラゴンクエスト
●DQ特報隊

ドラゴンクエスト
●DQ4コママンガ劇場



★「ハーメルンのバイオリン弾き」TVアニメ放映中!

1／1号●12月13日発売★1／15号●12月27日発売

少年ガンガン

大好評連載中

魔法陣グルグル★衛藤ヒロユキ
突撃！パッパラ隊★松沢夏樹
刻の大地★夜麻みゆき　他

毎月第2、第4金曜日発売!★お近くの書店、コンビニで!★

ENIX 株式会社エニックス 出版局
〒151 東京都渋谷区代々木4-31-8
●お求めは、お近くの本屋さんで。●定価はすべて税込みです。
■少年ガンガン編集部 03(5352)6430■書籍編集部 03(5352)6431
■Gファンタジー編集部03(5352)6432■少年ギャグ王編集部03(5352)6433

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

2300

差出有効期間
平成9年 5月
10日まで

1 0 5-0 0

301

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガ Weekly

12月27日号読者アンケート係

□□□-□□

住所

ふりがな
氏名

希望するソフトの番号

番

電話番号 （ ）

〔キリトリ線〕

ファミマガWeekly

12月27日号
アンケート回答欄

①学校 □　②学年 □　③年齢 □□　④性別 □

⑤ □□, □□, □□

⑥ □□, □□, □□

⑦ □□, □□, □□

⑧ □□□□, □□□□, □□□□
□□□□, □□□□,

⑨ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑩ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑪ □□□□, □□□□, □□□□

⑫ □□□□, □□□□, □□□□

⑬ □　⑭ □

★最近遊んだゲームの感想や本誌への意見を書いてください。

〔キリトリ線〕

ファミマガWeekly 読者アンケート

応募のきまり

P103のハガキに、右記のプレゼントの中で欲しいソフトの番号を書き、下のアンケートに答えてそのままポストへ（切手は不要です）。締め切りは12月19日必着です。当選者は、1月10日発売号での、「Weekly Information」のコーナーで発表します。

〜今週のプレゼント（各5名様）〜

①ソウルエッジ（PS）
②ワイルドアームズ（PS）
③FIGHTERS MEGAMiX（SS）
④シャイニング・ザ・ホーリィアーク（SS）
⑤ストリートファイターZERO2（SFC）
⑥ボンバーマンビーダマン（SFC）

表1 今号の記事

No.	記事	No.	記事
1	表紙	25	アーケード共和国
2	目次	26	パソコン共和国
3	TOPICS	27	読者ゲーム評
4	今週のリアルランキング	28	COMING SOON
5	Fair Judgment 〈連続企画〉今週はコレを買え！	29	〈アーケード特報〉ストリートファイターⅢ
6	〈特報〉くるみミラクル	30	〈アーケード特報〉G—DARIUS
7	〈特報〉バウンティソード・ファースト	31	〈特報〉レイストーム
8	〈続報〉ファイナルファンタジーⅦ	32	〈特報〉WARA2・WARS 激突！大軍団バトル
9	〈続報〉サガ フロンティア	33	〈続報〉全日本GT選手権MAX Rev.
10	〈続報〉FIGHTERS MEGAMiX	34	〈特報〉真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
11	〈続報〉タイム・クライシス	35	週刊新着情報局
12	〈攻略〉スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	36	新作ゲーム発売カレンダー
13	〈攻略〉機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者		
14	〈攻略〉エネミー・ゼロ		
15	〈攻略〉マリオカート64		
16	〈DATA ATTACK〉ソウルエッジ		
17	超ウルトラ技		
18	〈連載〉ときめきHot Line		
19	〈連載〉ブルーランド島通信		
20	〈連載〉陰に生きる。		
21	〈特別企画〉ボードゲームセレクション		
22	〈攻略〉新スーパーロボット大戦		
23	Weekly Information		
24	バーチャルアイドル共和国		

表2 雑誌名

No.	雑誌名	No.	雑誌名
1	PlayStation Magazine	24	Vジャンプ
2	ファミマガ64	25	マル勝ゲーム少年
3	サターンFAN	26	ゲーメスト
4	Virtual IDOL	27	ゲーメストEX
5	64（ロクヨン）	28	月刊ファミ通Bros.
6	電撃NINTENDO64	29	GAME ON!
7	スーパー64	30	ネオジオフリーク
8	電撃プレイステーション	31	LOGIN
9	HYPERプレイステーション	32	マイコンBASICマガジン
10	THE プレイステーション	33	コンプティーク
11	ファミ通PS	34	電撃王
12	セガサターンマガジン	35	コミックボンボン
13	グレートサターンZ	36	コロコロコミック
14	サターンスーパー	37	覇王マガジン
15	セガ マガジン	38	コミック電撃大王
16	TECHサターン	39	コミックビーム
17	電撃SEGA EX	40	週刊少年サンデー
18	HYPERサターン	41	週刊少年ジャンプ
19	ファミ通サターン	42	週刊少年マガジン
20	電撃G' sエンジン	43	週刊少年チャンピオン
21	ファミ通		
22	じゅげむ		
23	ゲームウォーカー		

表3 機種名

No.	機種名	No.	機種名
1	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム	12	プレイステーション
2	スーパーファミコン	13	3DO
3	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／スーパーゲームボーイ	14	NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
4	バーチャルボーイ	15	MSXシリーズ
5	ニンテンドウ64	16	PC9801・9821シリーズ
6	PCエンジンシリーズ	17	DOS／V
7	PC-FX	18	マッキントッシュ
8	メガドライブシリーズ	19	ピピンアットマーク
9	スーパー32X	20	業務用
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン	21	その他
11	ゲームギア／キッズギア	22	何ももっていない
		23	とくに買いたくない

アンケート

(1)あなたが現在通っている学校、または職業を次の中から選んで番号を記入してください。

1 小学校　2 中学校
3 高等学校　4 大学
5 専門学校　6 社会人
7 その他

(2)あなたの学年を数字で記入してください。あなたが学生以外ならば番号は0と記入してください。

(3)あなたの年齢を記入してください。年齢が1ケタなら左のマスに0を記入してください。

(4)あなたの性別を左から選んで、番号で記入してください。

1 男　2 女

(5)あなたが本誌以外によく読む雑誌を、表2の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(6)あなたが現在持っているゲーム機、パソコンを表3の中か3つ選んで、番号を記入してください。

(7)あなたがこれから購入したいと思っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(8)あなたがこれから購入したいと思っているゲームソフトを、P164からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から最大5つまで選んで、番号を記入してください。

(9)今号の記事のなかで、あなたが読んでおもしろかったものを表1の中から選んで、おもしろかった順に番号を記入してください。

(10)今号の記事のなかで、あなたが読んでつまらなかったものを表1の中から選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

(11)今後、本誌で特集してほしいゲームを、P164からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(12)今後、本誌で攻略してほしいゲームを、P164からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(13)あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選んで、番号を記入してください（機種は問いません）。

1 1〜5本　2 6〜10本
3 11〜20本　4 21〜29本
5 30本以上

(14)あなたはX-BAND（電話回線を使った通信対戦システム）にどれくらい興味がありますか？

1 すでに持っている
2 興味があるので、これから買うつもりだ
3 興味はあるが、今のところ買うつもりはない
4 興味がない
5 X-BANDのことを、まったく知らなかった

記入方法

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取ります。記入の際には次の点に注意して、間違いのないようにしてください。

●ハガキのマスの中は1、2、…というように、すべて算用数字で記入してください。

●数字を記入するときは、1つのマスに1つだけにしてください。01などの2ケタの数字は2つのマスを、0001など4ケタの数字は4つのマスを使用してください。

●数字はマスからはみ出さないように注意して記入してください。

●数字の書き方に注意してください。1は7と間違えないように、上をハネないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけないようにしてください。

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒ボールペン、サインペンで記入してください。赤色のペンなどは使用しないでください。

●新作カレンダーや、表1から表3にある01や0001などの2ケタ以上の数字は、頭の0も記入してください。

記入例

○良い例

1 [1]　4 [4]　18 [1][8]

×悪い例

1 [1]　4 [4]　18 [18]

※雑誌公正競争規約により、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に応募できない場合があります。

PlayStation™

ルーレットを回して、億万長者へまっしぐら!!
家族で仲間で楽しめる白熱のマネーバトル!!

DX 億万長者ゲーム THE MONEY BATTLE

情け無用の「いただきます」!!
キミの土地はボクのもの、ボクの株はキミのもの!?

勝利の鍵 1 「いつもと違うキミになれ」!!

「億万長者ゲーム」は土地と株を操り、イベントやミニゲームでお金を増やしていくマネーバトルだ。必要なのは戦略と運。いらないのは同情と思いやり。いつもは「いいひと」のキミも、ここでは情け無用のビジネスマンになるのだ!

勝利の鍵 2 「セコさに徹しろ」!!

自分の稼ぎだけではなかなか億万長者にはなれないぞ。チャンスがあれば他人のものだってちゃっかりいただいてしまうのだ。「乗っ取り」をしかけて、いっきに資産を増やせ!ライバルを蹴落とせ!

勝利の鍵 3 「ピンチになったら“ヤツ”を呼べ」!!

ピンチになってもゲームを投げるな。一発逆転を狙って産業スパイを雇うのだ。スパイはライバルの儲けをごっそりといただいてしまう。味方にしたらたのもしい、敵にしたら怖～いヤツ。うまく使って大逆転だ!



スパイがパワーアップした。こっちに来るな～!

ゆかいなCOMキャラは16人

バラエティに富んだ10のマップ

序盤は買って買って買いまくれ!!

好評発売中!
価格:¥5,800(税別)
対応機種:プレイステーション
ジャンル:ボードゲーム　プレイ人数:1～4人



スーパー人生ゲーム3

人生にルールはありませんが、この「人生」にはルールが追加されました。

- 「プレイヤーの星座」が設定可能になった
- モンタージュした顔が成長にあわせて変化
- コースが4つに、COMキャラが12人に増加
- 加減がきくパワーメータールーレット搭載
- ミニゲームは4つの中から選択可能



好評発売中!
価格:¥5,980(税別)
対応機種:スーパーファミコン
ジャンル:ボードゲーム　プレイ人数:1～4人

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

あそびは文化 タカラ 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16

TAKARA

バーチャルアイドル共和国

マミさんのすべてがわかる初めての本

金月真美「ミシガンより愛をこめて♥」

12月14日発売
徳間書店インターメディア発行
1800円（税込）



『ときめき』藤崎詩織の声で大人気 声優・金月真美の秘密がいっぱい！

先週号のこのコーナーでは、マミさんこと、声優金月真美さんのライブのもようをお伝えした。今週も、またまたマミさんの登場。わが徳間書店インターメディアより、12月14日にマミさんの初めての本が発売されることになった。

『ときめきメモリアル』の藤崎詩織役でおなじみの彼女だけど、じつは小学校のころから子役として活躍をしていたのは一部では有名な話。この本では、マミさんの子供のころのエピソードから、家族の話、恋愛のこと、留学について…と、これまで語られなかった「人間・金月真美」のことが、すべて載っている。

また、先日行われたライブや舞台のレポート。さらに、撮りおろし写真や貴重な水着姿などもバッチリ紹介。とにかく1冊、まるまるマミさんの体温が伝わってくるつくりになっているのだ。

好きだからいろいろ知りたいし、もっと知る必要がある。それも素敵な出会いのひとつ。ぜひとも12月14日は、本屋さんへ走れ!!









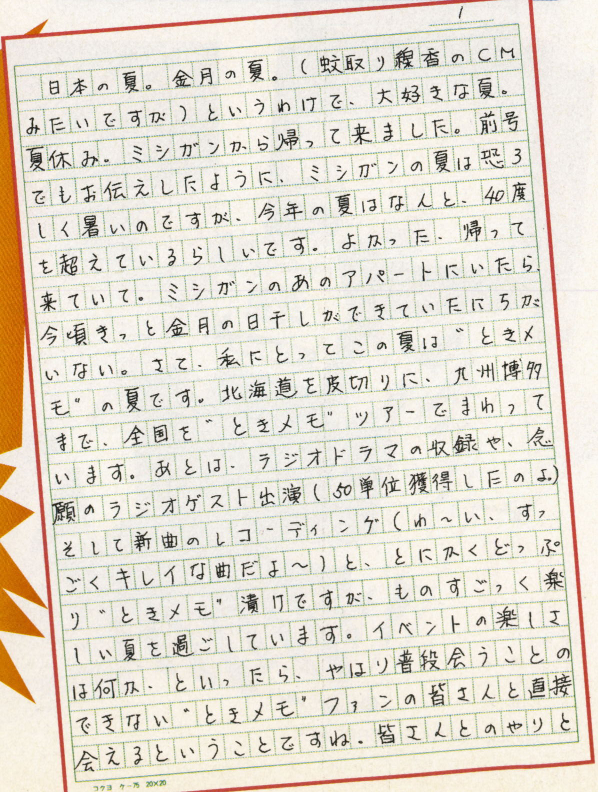




バーチャル・アイドル本誌にエッセイ RE★CO★MIXにはマンガも連載!!

もともと、この「ミシガンより愛をこめて♥」は、月刊バーチャル・アイドルに連載のマミさんのエッセイのタイトル。『ときめき』の大ヒットで忙しい毎日にもかかわらず、「いま、行かなかったら絶対に後悔する」とアメリカ留学を決意。そんなマミさんの、ドキドキワクワクのアメリカ生活をつづった人気コーナーだ。もちろん、いまも毎月連載中。金月真美の新たな一面をかいま見れるぞ。また、バーチャル・アイドルRE★CO★MIX（最新号は '97年1月13日発売予定）では、マンガ家としても活動中。こちらもヨロシク。

これが金月真美さんの生原稿！ 1枚1枚、自分でつづったのだ!!





セガスキー　スーパーG

12月下旬稼働予定
セガ



雪の上のF-1と呼ばれる競技をゲーム化したのだ

スーパージャイアントスラロームの疾走感をレース感覚で楽しもう

スキーを題材にした、MODEL2基板使用の体感ゲームが登場。1000メートルもの標高差をわずか2分で滑りきるアルペンスキー。もっともその醍醐味が味わえるという最新種目、「スーパーG（ジャイアントスラローム）」のゲーム化なのだ。

フットコントローラーにはリアクション機構が組み込まれており、高速ターン中に板が戻される動きや、大ジャンプ後の着地時などに激しい衝撃がある。高速レーシングスキーの迫力やスリルを体感できる。

SEGA SKI SUPER G



前傾ポジションでのプレイで、急斜面に吸い込まれるような感覚を再現した



通信対戦台では最高4人で対戦できるぞ



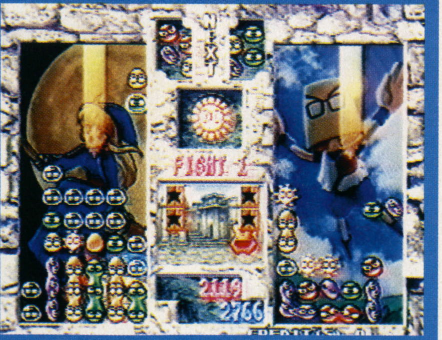
新着タイトルNews

ぷよぷよ SUN

12月中旬稼働予定　コンパイル

落ちものパズルの代名詞ともいえる、おなじみ『ぷよぷよ』の第3弾がついに登場。

前作では第2弾の「2(TWO)」に通信対戦をひっかけた『～通』というネーミングだったが、今回は「3（さん）」と「SUN（太陽）」をかけている。ということで、新しい要素は太陽がモチーフ。太陽ぷよ、日輪相殺といったフィーチャーが盛り込まれたぞ。また、難易度が違うゲームモードでは、ドラコやシェゾが主人公となる。



太陽ぷよが登場、背景もカラフルに



新顔が3人追加され、全17キャラが登場。

この冬を熱くするセガの大型筐体を使用したポリゴンゲーム2作に迫る

家庭用では味わえない、ゲームセンターの華、大型筐体を使用したゲーム。体感ものというジャンルを確立し、数多くのタイトルをリリースしてきたセガの、高性能CG基板MODEL2。その後継機種MODEL3を使った新タイトルを紹介。

MODEL3レースゲームの最新画面&開発状況

SUPER CAR(仮称)

12月下旬稼働予定
セガ

数々のヒット作を送り出したMODEL2基板の後継機として、9月から『バーチャファイター3』での稼働を開始したMODEL3。ポリゴンゲームでは定番ともいえるレースものとして、AM2研によって開発進行中なのがこれ。前回まではマイカーがダッジバイパーのみでの紹介だったが、今回は新たに3車種を紹介する。



⇧ポルシェ911GT2。質感タップリのグラフィックがたまらない。

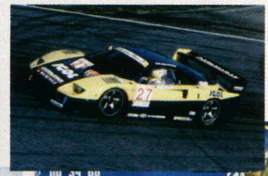
マクラーレンF-1





⇧⇨上の写真はカメラモード視点なので、実際のプレイ画面ではないぞ

フェラーリF-40



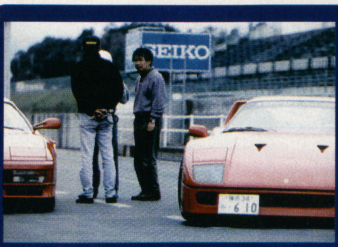
⇦⇩左は実車写真。見事にCGで再現されたのが下のゲーム画面だぞ



実車エンジン音を富士で収録

実車をリアルに再現しているこのゲーム、エンジン音は実車のものをサンプリングしたものが使われている。

去る10月に、富士スピードウェイにフェラーリやポルシェなど、8台のマシンを集めての録音が行われた。エンジンルームにマイクを設置し、低回転からフルスピードまで、広範囲にわたるエンジン音を収録したのだ。内部の音だけではなく、外部の音ももらさず収録している。



⇧打ち合わせ中の、おなじみ鈴木裕氏



⇨エンジンルームにマイクをセット、DATで録音



⇨外部からの音もこのように録音されているぞ

3種のコースに挑む

日本、ヨーロッパ、北米の3コースがあり、それぞれスタンダード、テクニカル、ハイスピードといったコースの内容になっている。

また、ゲームモードは2種類あるぞ。ワールドシリーズでは、制限時間内にフィニッシュして3コースを連戦する。タイムアタックではコースを選択し、メモリ内に記憶されたスキーヤーと競走するのだ。



⇨遊び方の異なる3つのコースが用意されているのだ



⇨タイムアタックはメモリ内のスキーヤーとの競走。1本目は最速データと、2本目では1本目の自分のプレイとタイムを競うのだ

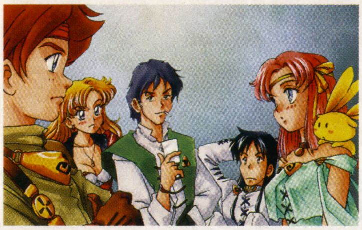


⇨3コースの制覇をめざせ！

⇩ヨーロッパコースはナイトレース。星空がキレイだ



マジカル スコードロン



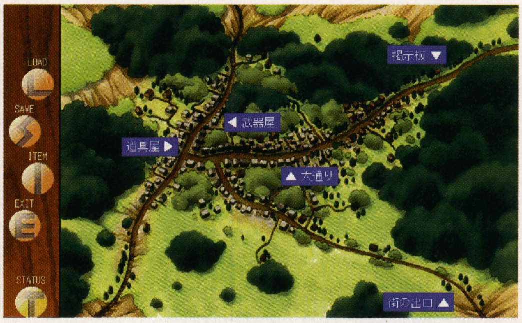
12月20日発売予定
工画堂スタジオ
PC9821専用（MATE Bは除く）
9800円

PC98

いままでの工画堂スタジオのイメージを変えるコミカルなノリ

TVゲーム機への移植版でもおなじみの『シュヴァルツシルト』や『パワードール』など、工画堂スタジオといえばハードに描かれたSFシミュレーションを得意とする印象が強い。そんなイメージを一新する野心作（？）がコレ。

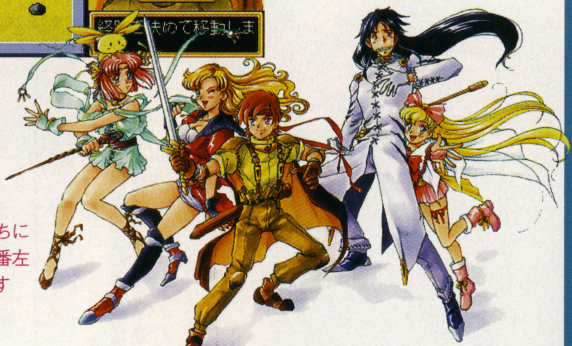
ファンタジー世界を舞台にしたシミュレーションだが、そのノリはひたすらコミカル路線。変な敵キャラもいろいろ登場するぞ。



↑さまざまな冒険が一行を待ち受ける

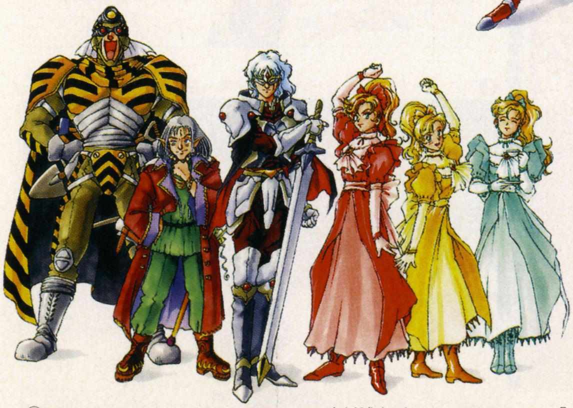


↑戦闘シーン。すべてのアイテムはフィールド上に表示され、存在している。なお、四角い物体はキューブという名前の敵キャラ。何者なんでしょーか？



行く手に立ちはだかるは…

↓こいつらがストーン・ハマー。シーヴァスたちに秘宝を手にしてほしくないらしいのだが…。一番左にいる土木大王って名前のヒト、なんかヘンです



秘宝を探して大冒険！

魔法使いや戦士、錬金術師をめざす者たちが通う魔導学院。戦士志望のシーヴァスは、クラスメイトのモスコから、秘宝のありかが記された古文書を見せられる。

秘宝探索の旅に出る5人と1匹の行く手を阻む、謎の集団「ストーン・ハマー」。「マジカル・スコードロン」の伝説など、さまざまな秘密を解き明かしていこう。

※『マジカル スコードロン』の画面は開発中のものです

ファミマガWeekly FMW
パソコン共和国

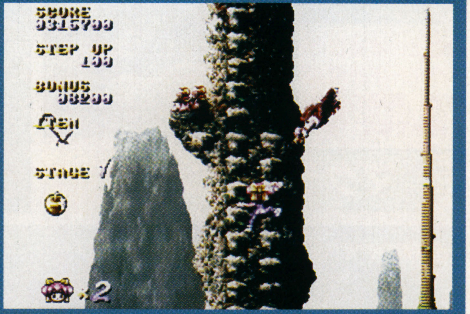
●今週のこの1本●

ハイパークレイジークライマー

Win95　発売中／日本物産／7800円

ビデオゲーム黎明期の異色作として、今なお人気の高い『クレイジークライマー』。グラフィック面など、さまざまな面で大幅なリメイクを施した『ハイパー〜』が、PS版に続いて登場。

3タイプのキャラから1人を選択、6種類のタワーの頂上征服に挑む。隠しアイテムを入手すれば7番めのタワーに挑戦できるぞ。



元祖ではビル登り専門だったが、今回は岩山、海底神殿、はたまた豆の木なんてトコまで登っちゃうぞ



2つのボタンを交互に押すだけで登れるという簡単な操作を導入。、オリジナルのままの操作も選択可

パソコンのモニタに映し出される魅力的なキャラたちに急接近!!

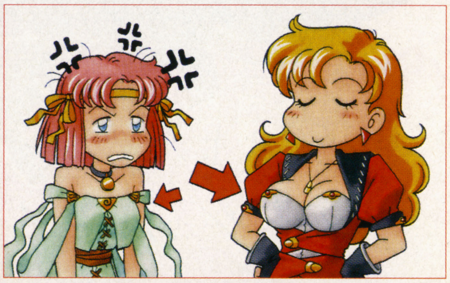
ゲーム機とパソコンの違いといえば、その処理能力とともに、高解像度モニタを前提とする精細なグラフィックが挙げられてきた。魅力的なキャラクタの表現をめざしたソフトを紹介しよう。

失敗覚悟でムチャをしろ

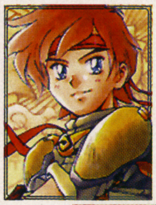
システム面にもユニークな要素がいろいろ採用されている。

さまざまなコマンドは、敵味方のユニット以外に、フィールド上に存在しているアイテムに対しても実行可能だ。攻撃して破壊したりなど、多彩な活用ができるぞ。

しかし、キャラの能力を越えた行動には「ファンブル（致命的失敗）」が発生するかもしれないというリスクがある。ただし、ラッキーな結果になる場合もあるぞ。

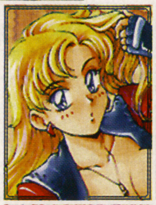


とにかく軽いノリのノー天気なヤツら

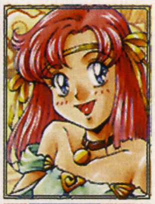


シーヴァス・リッグ

⬅⬅この5人のほかに、担任教師の使い魔、ジンロという名前の魔法生物がお目付け役として同行している。さまざまな人間関係や思惑がうずまくこのパーティに、どんな運命がまってるのでしょーか…



ベルツ・オウカ



モスコ・ミュエル



ミル・カルア



チュン・バイカル

人気イラストレーター画集、PS版と同時発売のアドベンチャー

数多くのイラストを収録したソフトと、メディアミックス戦略のゲームを紹介するぞ

中村博文〜総天然色電視画廊〜 百年図書館

Win95

12月20日発売予定／ケイエスエス／7800円

人気イラストレーターの10年にわたる作品群を100点収録したCD-ROM作品集。ミニドラマやインタビューなども収録されているのだ。





⬅➡TVゲーム関連では、彩京の『戦国エース』『ガンバード』のキャラデザインを担当している中村氏。作品をまとめた出版物はまだないので、ファン垂涎のアイテムといえよう



⬆ソフト内のメニュー画面。壁紙やスクリーンセーバーもあるぞ。また、付録としてマウスパッド、特製ポストカードが付属する

ありす イン サイバーランド 〜闇夜の魔導師〜

Win95

12月20日発売予定／グラムス／8800円

PS版と同時に発売されるアドベンチャー。同じ世界を舞台にしているが、内容は別のもの。ありすたち3人を仲間にして、サイバーランドの一部を乗っ取ったハッカー集団に挑むことになる。



➡現実世界と電脳世界（サイバーランド）が舞台となる



⬆「王国」を名乗るハッカー集団との戦いを中心とした、全8話構成のストーリー。敵に出会えば戦闘シーンが始まる。



➡主人公を助けてくれる「ありす」

PlayStation

どこからでも、かかってきいや！

BATTLE ARENA TOSHINDEN

闘神伝3



12月27日発売　5800円(税別)

- ●ボタン一つで、いきなり華麗な一発必殺技が繰り出せる。
- ●さらに各キャラクターごとに、コンボ連続技「闘神連技」を搭載。
- ●四方が壁と天井に囲まれ、新しい戦略が生まれる。
- ●闘神伝史上最多、総勢30人以上のキャラクターが登場。
- ●もちろん、キャラクター、必殺技、エフェクトは全てポリゴン。

「闘神伝3 お年玉クイズ」 期間：12月20日～1月31日(当日消印有効)

問題1： キャラクター選択画面で、下記の(A)～(D)の場所にいるキャラクターの名前をそれぞれ選んで、番号で答えて下さい。

A		B	C			
				D		

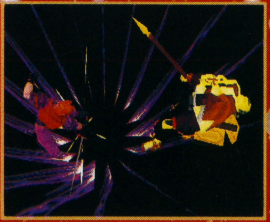
A：①ナギサ ②ソフィア ③カオス　B：①エリス ②ラングー ③トレーシー
C：①エイジ ②カイン ③モンド　D：①デューク ②デビッド ③ガイア

問題2： オープニングのCGムービーで、最後に一瞬登場するキャラクターは誰でしょう？番号で答えて下さい。　①エリス ②エイジ ③ソフィア



応募方法： 官製ハガキに、住所・氏名・年齢・電話番号・クイズの答えを明記して下記宛先に送付していただきます。**宛先：**〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16(株)タカラ CS事業部「闘神伝3 お年玉クイズ」係宛 **プレゼント商品：** 応募者の中から抽選で333名様に、キャンペーンポスターと同柄の特製テレフォンカードをプレゼントいたします。商品の発送をもって当選者の発表にかえさせていただきます。

▶12月下旬 店頭サンプル稼動開始





―あそびは文化 タカラ

タカラの商品はこども商品券で デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

TAKARA

Reader's Review & Research

読者ゲーム評&リサーチ

▶N64ユーザー期待の『J2』とSS自信の『バーチャコップ2』の争い。

爽快感もそのままの完全移植が大人気！

豊富なオプションで初心者も安心。全てにおいて前作を凌ぐ出来と評判も上々！

セガサターン

バーチャコップ2

- ●セガ
- ●11月22日発売
- ●5800円
- ●シューティング

不評 30%　好評 70%

3Dガンシューティングの2作目。今回はコースを自分で選択できるコース分岐がついた。

こんなトコが良かった

初心者にやさしく誰にでも楽しめる

以前はサターンに『バーチャコップ2』の移植は難しいという記事があり、アーケード版よりもかなり移植度は悪いと思っていたが、「アーケード版と全く同レベルの移植どころか、上級ステージではアーケード版にはない「SATURN WAY」というルートもあって、誰にでも楽しめるソフトだと思います。

またオプションモードでガンセレクトやコンティニュー回数、ライフ数の変更もできるので初心者にもやさしいゲームに仕上がっている。

（京都府／バーチャレオ／21歳）

完全な移植で最高に楽しめる

アーケード版の爽快感がそのままで、壁に穴が開くとかガラスが割れるとかの細かい部分も移植されており、これぞ完全移植と呼べる！

そのほかにオプションもとても充実している。ただアーケードモードしかないのがちょっと残念。

（大阪府／石見宏朗／15歳）

細かい設定のオプションが親切

まず移植度の高さには目をみはるものがある。さすがにアーケード版より出来は良いとは言えないもののほとんど遜色はないと思う。ここまでできれば合格。

次に良いと言える点は撃たれた者のリアクション。前作よりも今作の方が断然良くなっている。腕や足を撃たれると、その場所を押さえて倒れるところなど、実に良く表現されている。

ほかにはオプションで設定できることが多いところや、ガンセレクトが自由にできるところが良い。状況に合わせて使い分けることができるのは本当に便利！

結論としては最高によくできたシューティングゲームと呼べる。

（兵庫県／川嶋淳／31歳）

グラフィックが前作よりもリアル

前作と比べるとグラフィックがとても良くなっていると感じました。敵はもちろんその他のビルや内装など、全てが細かいところまで描かれているので、十分納得のいく出来でした。特に車を撃ったときにタイヤが破裂して、ぶつかっていくところなどの表現もすごかった。

あとはルート分岐するのが良いと思いました。二択しかできないけれど、ゲームを「やらされている」という感じが自分で選ぶことによってなくなるので、その点を高く評価したいです。

（東京都／ポイントA／19歳）

ここがちょっと…

キャラクタの意味がわからない

ちょっと興味があって買ったのですが、何かしっくりこなかった。裏技みたいなもので自分のキャラクタを変えられるといっても、ゲーム中で自分のキャラクタが顔を出すところといったら、ステージごとの間やゲームの最初と終わりしかないのだから、キャラクタを使うことに何の意味があるのか理解できなかった。

それにポリゴンの欠けが少し目立ったのも不満だった。しかしマシンガンやライフルを連射したときの爽快感は、ほかのシューティングゲームをはるかにしのいでいると思うのでそのことだけに関しては良かった。

（東京都／高野昌三／26歳）

ステージとデモがちょっと少ない

総合的にみるとなかなかよくできているとは思うが、気になるところや改善してもらいたいところも結構あった。

まず一番気になったのはステージ数のことだ。「ビギナー」「ミディアム」「エキスパート」の3つだけでは少なすぎる！　これだとやはり飽きがくるのが早くなってしまうと思う。途中のルートをプレイヤーに選択させることで、それを防ごうとしていることもわかるが、それでも限界はある。容量の関係で無理なのかもしれないが、ステージは6個くらいあると良かった。

このゲームをプレイしていて何か物足りなさを感じていたが、それは見て楽しめる要素が少ないからだろう。やはりデモが少ないのは残念でならない。せっかく魅力的なキャラクタが登場しているのだから、ゲーム中にもっとデモムービーを入れてほしかった。

（神奈川県／スターダスト／21歳）

サウンドにもっと緊張感があれば…

前作と比べるといろいろ変更されて良くなっているけれど、僕としてはサウンド面にもう少し力を入れてほしかった。撃ち合いをしているのだから、もっと緊張感のある曲で盛り上げてほしかった。

（千葉県／黒木雄祐／18歳）

画面上のものを何でも壊したい

敵以外にも看板やビンなどを壊せるのは、銃撃戦の雰囲気があってとても良いと思います。でも欲を言えば画面上にあるものは何でも壊せればもっと良かったと思います。

あとはルート分岐の看板を撃ったときに、撃ってから落ちるまでのタイムラグが、ゲームの流れを中断されるみたいでイヤでした。

（東京都／上田貴昭／20歳）

ミニゲームがあれば良かった

ゲーム自体はおもしろいのですが意外に早く終わってしまったので、何かミニゲームみたいなものがあれば良かったです。

（青森県／青森分駐／15歳）

リアルな対話と感動のストーリーに絶賛の声高し

本当に対話しているかのようなコミュニケーションが評価の対象に。第2部に関しては意見が分かれた!?

ニンテンドウ64

ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット

●エニックス
●11月22日発売
●9800円
●アドベンチャー



何も知らない機械の少女ジョゼットに、対話を通していろいろなことを教えるアドベンチャー。

こんなトコが良かった

ジョゼットの人間らしさが○

このソフトのすごいところは、ジョゼットの反応が、実に積極的で、「自分で思考している」とプレイヤーに思わせてしまうところだろう。

SFCで発売された前作を遊んだときは、単なるパラメーターの上げ下げにしか感じられなかった部分があって、それほどのめり込めなかったのだが、今回は違う。もう違い過ぎるほど違う!!

第一、「オシャベリしていい?」なんて向こうから切り出してくるなんて、前作では考えられなかったことだ。もちろん、そのバリエーションには限界もある。しかし、私の言いたいのはそういうことではなく、そういう演出でプレイヤーを引き込む作り手の上手さを誉めたいのだ。悲しければ泣き、むしゃくしゃすれば怒り出す、楽しければ笑うし踊る。こういう感情表現の多彩さがジョゼットに「人間らしさ」を与えているのだ。

(東京都/イワンのボケ/21歳)

ゲームが変わった!? 新しい感動に納得

64がゲームを変えるとはよくいったものだと、このソフトをプレイして思いました。『スーパーマリオ64』もすごいソフトでしたが、この作品もすごい。

ジョゼットとのコミュニケーションのリアルさといったらもう…。本当に15歳の女の子の相手をしているような、そんな気分です。とにかく素直な性格なのがいい(まあ、実際に親戚の子なんかを見ると、15くらいの女の子なんてこんなに素直ではありませんが…)。

とにかく、新しい感動に触れたという気持ちです。

(神奈川県/ポコペン/21歳)

素直な心に励まされる思い

ジョゼットが街でいろいろな出来事を体験しながら、出会った人間のことをいろいろと話してくれますが、その内容が本当に素直で、逆に私が反省したり励まされたりしました。ジョゼットとのそうしたコミュニケーションだけでも、十分楽しいですが、心温まるシナリオがまた素晴らしいと思います。

(兵庫県/中太郎/23歳)

偏見をなくしてプレイしてみて!!

このゲームをただのギャルゲーだと思われては困る。確かに「ジョゼット」は機械ではあるが「女の子」だ。そしてCMも誤解を受けそうなつくりになっている。

しかし、この作品は「コミュニケーションアドベンチャー」なのである。新しいコンセプトのゲームであり、未知なる可能性を秘めた意欲作なのだ。

長々と前置きしてしまったが、このゲームはひとことでいって「素晴らしい」。かつて、これほどまでに「自我」を感じさせるゲームキャラがいたであろうか?

ストーリーも「良い」としか言えない。純真で素朴、正直な心を持つ「ジョゼット」が示す反応の数々。ここには我々がゲームに、いや物語と呼ばれるもの全般に望む感動がある。このソフトに偏見を持っている人は、ぜひそれを捨ててプレイして欲しい。

(埼玉県/ファンキーヘッド/18歳)

「人工人格」に新しい可能性を…

ポリゴンのペットを飼育するソフトがありましたが、この作品はそのはるか上をいっていると思います。何といっても「人工人格」を持った女の子を預かって、世間の常識を教えるんですから…。

ここで勘違いして欲しくないのは、このゲームが「ギャルゲー」ではないこと。育成ゲームとアドベンチャーがうまいこと組み合わさった、新しいゲームなのです。

ゲームのストーリーも実によく、本当に感動してしまうのですが、これもジョゼットが本当に人間らしいからこそ、感動できるのだと思います。学校の先生にでもなったようなそんな気持ちです。

これは、ゲームの評価とは関係ありませんが、これだけのことが出来た以上、もっとリアルなペット飼育ゲームなども作れるのではないでしょうか? これからもこうした新しい試みのゲームが生まれることを期待しています。

(和歌山県/柳瀬一郎/24歳)

表情豊かなキャラに思わずのめり込む

表情豊かなキャラクタに、とても個性がある。テレビ画面に「その通りだ、ジョゼット」と叫んでしまうほど、ゲームにのめり込める。

今までのゲームは「ただプレイする」という感じのものでしたが、『J2』はプレイヤーがゲームの登場人物となり、ジョゼットが自分を必要としてくれるのが新しい。

特にストーリーは秀逸。恥ずかしながら3回ばかし泣いてしまいました。

イベントも決まった1ヵ所に行くのではなく、自由に順番を選べるのがいい。

なにはともあれ、私にとっては名作。久しぶりに夢をいただきました。

(神奈川県/服部つかさ/?歳)

賢くて可愛い愛すべき主人公

ジョゼットの仕草が可愛い♥

初めて森に連れていったときのあの反応といったら。もう可愛くて可愛くて…。抱きしめてあげたいほどでした。

前作のピーノくんよりも物覚えがいいし、本当に手間のかからないいい子です。間違っている、と指示したときに「うーん」と考え込むあたり、「人工人格」は違うな、と感心させられました。だって、ちゃんと正解にたどり着くんですもの。

1回のプレイはそれほど長くなくて、もうクリアしてしまったのですが、まだ彼女を100%育てきっていないうえ、もうちょっと違う性格にも育ててみたいので、長く遊べそうですし…。

『マリオカート64』も控えていることですし。N64を持っていない人にもお勧めです。

(埼玉県/るろうにOL/23歳)

音声の少なさを補うほどの内容

音声による会話は少ないけれど、それを補ってあまりある内容だと思う。単調な作業なのかもしれないけれど、プレイしていて退屈になることもない。ジョゼットの表情、仕草も人間より人間らしかったりする。「チュッ♥」なんてされた日にゃぁこっちがオーバーヒートしてしまいそうになってしまいました。

(福岡県/オAシス/15歳)

とにかく面白い!! 一見の価値ある作品

面白い!! 3ヵ月近く待ったかいがあったと思わせる1本です。

SFCで発売された前作と違って、ジョゼットが自分から話しかけてくるので、まるで本当に人間と対話しているようだし、「シーバ」を操縦する空中戦や3Dダンジョンなどもとてもいいデキで、これだけでも十分楽しめる。

とにかく一見の価値有り!! のソフトです。

(静岡県/どっこい太郎/14歳)

人格を持ったキャラだからこその感動!!

「人工人格」を搭載しているというパッケージの言葉に嘘はない、と思わせられるデキに感服させられました。前作のように決まりきった反応をするだけではなく、ちゃんと彼女自身で考えて、正解へとたどり着こうとしているのがすごいです。

コミュニケーションを取りながら彼女を教育していく第1部とは打って変わった感じの第2部。こちらはほとんど「見る」だけの展開なのですが、ストーリーがものすごくいい。自分が手塩にかけた「娘」だからこそ、このストーリーがグッと胸に迫るのだと思います。

「人工人格」を搭載したキャラゆえに生み出された感動。これを、できるだけたくさんの人に味わってもらいたいです。

(福島県/にわか和尚/21歳)

リアルな会話と美しい絵に満足

N64の性能を思い知らされるほどの奇麗なオープニングシーン。

一番気に入ったのが、ジョゼットとの会話がリアルで、本当に人間と話しているみたいで楽しかったこと。ストーリーも良く、美しいグラフィックとマッチしている。

(鳥取県/森本直樹/23歳)

N64のすごさを思い知る内容

ポリゴンも2Dもオッケーという64ならではのゲームでしょう。ジョゼットたちはフルアニメーションだし飛行機や深海船はポリゴンだし。そしてジョゼットの思考力!! これこそ64の計算能力の賜物!!

さらには音質がいいのが嬉しい。日高のり子さんの声がフルに聞けないのは少々さびしいけれど、滅多に音声が出ない分、しゃべったときのセリフにインパクトがあって良かったかも。

とにかく良く出来たソフトなのでいろんな人にお勧めします。

(京都府/鬼のにおい/15歳)

ここがちょっと…

もう少しテンポよく進められれば…

スーパーファミコンで発売された前作はプレイしていないのだけれど、こういう新しい試みは評価できると思います。

しかし!! ジョゼットが自分の思考を持っているというのはすごいとは思うのですが、そのためにこちらの呼びかけにも素直に応じてくれないときがある。これによってサクサク進まないことがあるのがちょっと不満。基本的に、もうちょっとテンポ良く進めたかった。

(群馬県/オシャマンベ/15歳)

近づいたり離れたり忙しい会話にイライラ

全体的に満足できるデキなのだがひとつだけ気に入らないところがある。それは主人公(ジョゼット)が画面(プレイヤー)に近づいたり離れたりするのが多すぎること。

初めはバグったかと思ったが、気にせずにゲームを進めていると、今度はそうした動作が目について腹が立ってくる。

近づいてしゃべって離れてしゃべる。そしてまた近づいてしゃべって離れてしゃべる。近づいて来たときに、1回でしゃべれないのだろうか。もしくは画面(プレイヤー)との距離を短くして欲しい。

アニメーションの速さはちょうどよかっただけに、ここだけはなんとかして欲しかった。

(愛知県/プロのモンゴリアン/15歳)

判断に苦しむあいまいな質問

残念ながら後半(第2部)は、ほとんど見ているだけになってしまっている。前半に比べると、後半は長~いエンディングといったような感じ。ストーリー自体は良かったんですが、これでは何かさみしい。最後のセーブポイントからは完全にエンディングなんですもん。

ジョゼットの声が少ないとも思いましたが、逆に音声が多いと別のゲームになってしまうような気がするので…。ただ、ジョゼットの質問、例えば「少し悲しいわ」というときに、どう意見していいか分からなかったりする。この場合、Aボタンで肯定し「それが悲しみなのだ」という感じに肯定するべきなのか、Bボタンで否定し「泣いちゃだめだ」という感じで声をかけるべきなのか判断に苦しんでしまう。

(神奈川県/服部つかさ/?歳)

第2部にも参加したかった

基本的にはすごいし、面白いのだけどちょっと不満なのが、後半部分。第2部になると、プレイヤーが参加する部分がとても少ないのだ。確かに物語は良いし、感動的だ。だけど…。もっと参加したかったなぁ。

それと、SFCの前作では、ピーノが間違ってものを食べたりしたときにはすかさず叱りつけて、吐き出させることができたのに、今回はそれもできずに見守るだけ。おかげで教育にお金がかかるんすよね(まぁ、すぐに稼げますけど)。

ピーノからジョゼットにかわって頭が良くなったのはすごく分かるのだけど、パラメータが表示されないのでちょっと、成長の度合いがつかみにくくなっている部分も。

(群馬県/ジジイ/18歳)

プレイステーション

Jリーグ実況ウィニングイレブン'97

- ●コナミ
- ●11月22日発売
- ●5800円
- ●スポーツ



試合中には、カビラの実況と松木の解説が入る、選手のリアクションが豊富なサッカーゲーム。

こんなトコが良かった

『リアリティ』にこだわっている

このゲームの良さは、実際の試合を忠実に現しているという点に尽きると思う。選手が実名で出場するところから始まって、チームごとに違う応援があるところや、さらに各選手の髪型や体型までもが細かく表現されているなど、Jリーグファンとして非常に嬉しい演出がなされている。また、スルーパスがそう簡単に通らない、という点も現実の試合の雰囲気が出ていて良いと思う。

ただ、操作性にややクセがあり、選手を思い通りに動かせるようになるには、かなりの慣れが必要であると思う。しかし、操作に慣れてしまうと、作戦を立て、実行していく楽しみを十分に味わうことができる。

(東京都/カンシン/19歳)

選手の実名と顔写真がGOOD

Jリーガー全員が実名で登場し、ボールの周りに来た選手の顔写真が画面上に出る。このシステムのおかげで、良いプレイをしたときや、逆にミスをしたときなど、選手の顔と名前が印象に残るので、ゲームキャラとしてではなく、選手個人だという認識ができ、非常に感情移入しやすい。また、走っていて振り向くときや、倒れて起き上がるときなどの選手の動作が見ているだけで楽しい。

しかし、スポーツゲームということもあり、1人で遊ぶには、少し物足りなさがあると思う。

(栃木県/鈴木幸生/23歳)

ここがちょっと…

登録してある選手の数が少ない

各チームに、選手の数が実際の試合の出場人数分しか登録されていない。このため、出場停止制度を導入している意味があまりないように思う。また、今年のJリーグ後半で活躍を見せていた選手が登録されていないので、好きな選手が起用できず、その結果、毎試合同じメンバーでプレイすることになってしまう。選手数をもっと増やし、選手の起用から作戦を立てられるようにしてほしかった。

(埼玉県/カゲで27連勝/21歳)

パスが通らずテンポがよくない

操作が難しい。いろいろな動作ができるのはよいが、この操作がとても大変で、覚えて使いこなすことができるようになるまで時間がかかる。また、せっかく操作に慣れ、普通にプレイできるようになっても、結局パスが通りにくい。何気なくパスを回そうとしても、すぐに止められてしまい、フォーメーションを活かした攻撃の組み立てがなかなかうまくいかない。これだと、ゴール前でスルーパスを通すこともできない。もう少しパスをつなぎやすくしてほしかった。

(北海道/カニおいしい/17歳)

ゲームボーイ版も操作性良好との意見が集中

ゲームボーイ

不思議のダンジョン　風来のシレンGB －月影村の怪物－

●チュンソフト
●11月22日発売
●3900円
●RPG

不評 10%　好評 90%

ダンジョンを舞台にしたRPG。難易度設定が変更でき、「フェイの問題」も増えている。

こんなトコが良かった

シンプルにまとまったゲームボーイ版

スーパーファミコン版の『シレン』をよくぞゲームボーイに移植できたと感心しました。なぜならば、操作やシステムがゲームボーイだとボタンの数の関係上、限られてしまうからです。でも、このゲームボーイ版はその問題点を解決し、ゲームボーイらしくシンプルにまとめてあるところが、とてもいいと感じました。それに、難易度もスーパーファミコン版よりやさしくなっているので、初心者でも十分楽しめる作品だと思いました。

（神奈川県／64大好き／17歳）

調整されたバランス ハードの考慮に好感

スーパーファミコン版の面白さをそのまま継承しているのだから、つまらないわけがない。ゲームボーイになったことで、グラフィックやサウンド面でのレベルダウンは否めないのに面白さはまるで変わらない。『トルネコ』と『シレン』の中間のような、独自の楽しさがとても良い。ゲームボーイというハードを考慮したと思われる操作性や難易度設定にも好感が持てる。発売日をのばしてまで、調整に調整を重ねたバランスに、看板ソフトとしての誇りがうかがえる。旅のお供に連れていきたい優等生だ。

（埼玉県／しおりんXX／20歳）

完成されたゲーム性 安心して買える作品

スーパファミコン版を、すり切れる（?）ほどやり込んだのに、ゲームボーイ版もハマった。ボタンの少ないゲームボーイなので、操作性がちょっと複雑だけど、慣れてしまえば、開発者のこだわりさえも感じてくる（俺だけか?）。一度死ぬと、今までの苦労が水の泡になる、ドキドキ、ハラハラ感は、シリーズ最大のウリ。

このシリーズ自体、完成されているので、安心して買えると思う。ゲームボーイを持っていて、ヒマな時間のある人、ぜひ体験してくれ。

（岡山県／シロー・アマダ／16歳）

難易度変更可能とBGMがグッド！

ゲームボーイというだけあって、やっぱり操作性には無理がある。スーパーファミコン版と比べるとだいぶ違うが、システムはいっしょでよかった。BGMもよくできていた。難易度も、難しいからやさしいまで選べることもできるし、識別の巻物を使わずにアイテムがわかるのは嬉しかった。フェイの問題が増えていて、スーパーファミコン版より奥が深くなっていた。

（茨城県／だれかさん／15歳）

発売は延びたが十二分に満足

すでにスーパーファミコンで出ていて、それもすごく良かったのを、ゲームボーイ版でも、質を落とすことなく、すばらしい出来になっている。初めは、春の発売予定だったが、遅れに遅れ、やっと出たけど、内容が十二分に納得できるので、まあ、遅れたのはいいか。

（北海道／大石巨樹／17歳）

少ないボタンでも移動&ダッシュは○

当初は、スーパーファミコン版がゲームボーイになって、ボタンが少なくなったので、ダッシュやななめ移動などは大幅に減らされているだろうと思ったが、少ないボタンをうまく使って、前作とほとんど違和感なく遊べた。あと、隠しダンジョンがあるのもうれしい。

（愛知県／水谷航／13歳）

ここがちょっと…

低すぎる難易度 歯ごたえナシ！

ゲームの難易度が低すぎる!! 冒険の方は、ストレートにクリアできるし、フェイの問題も9割はすぐにクリア。残った問題も少し考えるとすぐ終わる。歯ごたえがまったくない。

1年待ったわりには、よくなかった。『風来のシレン』をプレイしたい方には、スーパーファミコン版をお勧めします。

（愛知県／プロのモンゴリアン／15歳）

プレイステーション

ぐっすんぱらだいす

●アイレム
●11月22日
●5800円
●アクション

不評 35%　好評 65%

ステージに置かれた大小のバクダンをうまく利用して、敵を倒す、コミカルアクションゲーム。

こんなトコが良かった

アトラクションの仕掛けがポイント

気に入ったのは、6つの各アトラクションごとに設けられた仕掛けとグラフィック。特に凝っている仕掛けには目を引くものがあった。たとえば、ゲーム中に画面が左右に回転したり、ななめに傾いたり、画面上部に設けられた床が横方向にスクロールしたりと、単調になりがちなプレイに刺激を与えてくれるので飽きがこなくていい。

こういった仕掛けは、一つ間違うと見にくいだけのものになってしまうが、背景やキャラクタがきれいに描かれているので、画面も見やすく、ゲームの面白さを引き出している。

ゲーム自体も、単純なアクションなのでやればやるほど、ゲームの奥深さを感じる。最近は、こういったアクション物が少ないので、プレイ機会もあまりなく、久しぶりにハマってしまった。

（神奈川県／橋本孝昭／25歳）

ステージセレクトでじっくり遊べる

一つのアトラクションをクリアーすると、そのアトラクションの各ステージを自由に遊べるでようになるので、プレイするとき気合いが入る。また、コンティニューの初期設定回数も3回とちょうどいいバランスだ。

私は、苦労してアトラクションをクリアしたあと、ゆっくりと気に入ったステージをプレイしている。このプレイ時が、とても気分がいい！ アトラクションをクリアして先を目指すわけでもなく、ただステージを楽しむもことできる。

今のままでも十分に面白いと思うが、長い間楽しむために、ステージを作れる機能などがあれば、もっと面白いゲームになったと思う。

（福岡県／およよん／17歳）

ここがちょっと…

ステージが狭くてやりづらい面も

弟に誘われて、一緒にプレイしています。私は、アクション物が苦手なので設定を「やさしい」にしていても、結構難しいと感じました。ゲームをしていて気になったのは、ステージの狭さです。キャラクタが、少し大きめに作られているせいか、2人プレイの時など、敵と味方がぐちゃぐちゃの入り乱れ状態。はっきり言って見にくいよー。

あと、2人プレイをやる時、ぐっすんとおよよの合体技を出せるようなことも考えて欲しかった。

（埼玉県／斎藤マヤ／16歳）

攻撃方法にもっと面白味が欲しい…

暇つぶしのゲームとして購入したが、もう飽きてしまった。バクダンによる攻撃も目新しさを感じないし、バクダンの種類も少ないので、ゲームを進めても変わりばえしない展開が続く。もう少し工夫してくれ！

（宮城県／ルパン2号／？歳）

魅力溢れるキャラクタと選べる難易度が好評

セガサターン 戦国ブレード

●アトラス／彩京
●11月22日発売
●6800円
●シューティング

不評 15%　好評 85%

個性的なキャラクタに和風テイスト満載の横シューティング。2枚目には設定資料などが付属。

こんなトコが良かった

難易度設定で誰でもクリア

移植の発表から首を長くして待っていた甲斐がありました。ゲームセンターでは、自分の腕ではエンディングまで達することができませんでしたが、サターンでなら何とかなると思っていました。ゲームレベルが7段階から選択できた（といっても使うのはMONKEYばっか）ので、噂に聞いていたエンディングを見ることができました。基本的にはその場で復活ができますが、1人用だと後半の城内でキャラクタが死ぬと、ステージの最初まで戻されてしまうのがつらいところでした。でも、誰でもクリアはできると思います。

（福岡県／鈴木将太／16歳）

喋るキャラクタ業務用よりもよい

はっきりいってアーケード版よりもできはいい。難易度の高さが壁となって涙を流した僕としては、レベル選択ができるだけで十分なのだが、オリジナルモードでのキャラクタのボイスが最高。ステージクリア後のデモ画面で、よりキャラクタたちへの感情移入が深くできた。『ユーニス』ファンの僕としては、かわいらしさがあらわれすぎていて、困ってしまった。おまけディスクも充実していてよかった。

（大阪府／ユーニスの彼氏／18歳）

バランスのいいキャラコマンドで彼も…

ほんとに楽しかったです。友達と2人で遊びましたが、何回もプレイしてしまいました。最低ランクでプレイすれば敵の攻撃もきつくないし、ボス戦も1人がため撃ちの準備中にもう1人が通常攻撃をする、という必勝パターンで楽々クリア。キャラクタにより攻撃力や、ため時間が違うものの、バランスが取れているのでグッド。そして例のコマンドを入力すれば『風雲はだか侍　アイン』もアーケード版と同じように使えます。（知りたい人は『ときめきアイン占い』に注目！）エンディングはキャラクタの組み合わせごとに違うので、全キャラ分見たくなります。私が見たエンディングはどれも楽しかったですよ。『戦国エース』も移植してくれないかな。

（兵庫県／佐々木まろん／20歳）

難易度下げずに緊張の弾よけを！

このゲーム、難易度を下げてプレイするのは邪道だ！　ドットよけの緊張感がこの『戦国ブレード』、ひいては「彩京」さんへの礼儀なのだ。的確な敵弾の誘導と、熱い連射とため撃ちによって敵を倒すことこそが重要なのだ。何のために2枚目のディスクの「設定資料集」のなかに当たり判定の大きさが記されているのか考えてみるべし。「死して屍拾う者無し」これぞ戦国サムライの世なのだ。いざ、アインとともに！

（東京都／アイン兄貴ーっ／18歳）

爆笑「戦国瓦版」「アイン占い」最高

ゲーム自体の面白さもさることながら、それにもまして腹を抱えて笑えたのがおまけディスクの「戦国瓦版」。イラストコンテストの発表では漫才してるし、なんといっても「アイン占い」が爆笑。全部のコメントを聞こうとしたけれど、多すぎて終わりがわからない。即買いだ。

（神奈川県／小塚壮人／24歳）

ここがちょっと…

使いづらいため撃ちキャラクタも小さい

設定では個性的なキャラクタが、ゲーム中は小さすぎてあまり生き生きとしておらず、プレイしていて味気なかった。

肝心のシューティング部分は、難易度の設定変更がゲーム前に選択できるとしても、多少難しく感じられた。とくに後半では弾が画面を覆っていて、こちらの攻撃が間に合わない。また、自分がうまくないせいかもしれないが、ゲームを有利に進めるために重要な位置を占める攻撃の「ため撃ち」が、非常に扱いにくい。ためたつもりなのに撃てなかったりして、いらいらさせられた。以上の点に、もうちょっと気を配ってくれたら文句なしだった。

（東京都／匿名希望／20歳）

プレイステーション エターナルメロディ

●メディアワークス
●11月22日発売
●5800円
●シミュレーション

不評 25%　好評 75%

かわいい女の子たちと自分を育てながら、異世界をめぐる恋愛育成シミュレーションゲーム

こんなトコが良かった

多くのゲーム要素がユーザーに受ける

育成恋愛とシミュレーションRPGとアドベンチャーの要素があり、各ジャンルのいいところが盛り込まれていて実に楽しい。

グラフィックのかわいさが絶妙でいい。イベントが進行していくにしたがって、お気に入りのキャラクタが心を開いてくれて、本当に会話をしているような感じが味わえる。さらに、難易度の高さが達成感に深みをあたえてくれる。

サターン版と比べてみて、オープニングが良くなった。キャラクタの表情が豊かになり、歌も表題も含んだ歌詞になっている。

このゲームは、絶対に買いだと思います。

（埼玉県／バスク・オム／21歳）

ビジュアルシーンが最高!!

ほのぼのとした冒険での仲間とのふれあいが、好感が持てて楽しい。育成結果がイベント解決の力になっていたり、次の目的地までの距離によって育成の期間が変わるなど他のゲームとは違いオリジナリティがあるところがいい。さらに、村瀬将人氏の描く女の子（個人的にはキャラットが気にいっている）特有のかわいらしさ、表情やしぐさは最高。しかも、それらの美麗なビジュアルの数々をいつでもみることができるのは、たまらない。そのおかげで、何度もプレイしてやろうという意欲をかきたてられる。この作品は今まで買ったプレイステーションのソフトのなかで一番よかった。

（群馬県／高峯葵／18歳）

個性的キャラクタが魅力

育成モノのゲームとしては、久しぶりにハマることのできた作品。

現実にはありえないストーリーと、いい味を出しているライバルたち。そして、しっかりと性格付けがされているキャラクタなど、とても魅力的だった。特に、ウエンディの人間不信という設定にはおどろいた。

（兵庫県／ペイントマン／22歳）

ここがちょっと…

もっと細かいセリフのパターンを

親密度がわかるパラメータがあるのだから、コマンド選択後の各キャラクタのセリフにも変化をつけてほしかった。

そのほかには、すごろくダンジョンに出てくるライバルチームがかなり強い。同じマス目になると生じる戦闘シーンのゲームバランスが、ひどい。相手のクリティカルヒット率と回避率がプレイヤーキャラより遥かに高い。こっちの攻撃は全然当たらないのに、相手のクリティカルが連続ヒットするといった苦痛が生じる。もし、次回作が出るのであればその点を改善してほしい。

（千葉県／高橋文人／21歳）

プレイステーション
FIST

●イマジニア
●11月22日発売
●5800円
●格闘アクション

不評 78%　好評 22%

アイドルへの近道となるオーディション優勝の座をかけ、8人のキャラが戦う格闘アクション。

こんなトコが良かった

ムービーやキャラ紹介などのオマケ要素が面白い

キャラクタの個性がよく出ている、オープニングがなかなかいい感じです。私はパッケージの裏にある声優さんを見て買ったので、キャラクタの声を自由に聞けるモードがあるところがとても気に入っています。

肝心の格闘アクションはコマンドが少し入力しにくいけれど、なんとか我慢できる程度だと思う。

（新潟県／なると／14歳）

ここがちょっと…

キャラのイラストが実際のゲームと違う

とにかくツライのが、イラストと実際のゲーム画面でキャラクタに大きな隔たりがあるところ。とくにひどいのは、きぐるみを着ている土月ちゃんで、イラストではきぐるみでブカブカになっているのに、画面では体のラインがくっきり出てしまっていて、愛着を全然感じない。しょうがないところもあるだろうけれど、もう少しなんとかして欲しかった。

（埼玉県／ハイネ／15歳）

セガサターン
FIST

●イマジニア
●11月22日発売
●5800円
●格闘アクション

不評 75%　好評 25%

上記タイトルのサターン版。キャラクタの技など、細かいところがPS版と異なっている。

こんなトコが良かった

技がよく出るのでプレイしやすい

ポリゴンのキャラクタがイラストと違うところが残念だが、ゲームとしては我慢できる程度になっていると思う。とくに、キャラクタの必殺技が結構楽に出るので、プレイしていてストレスを感じないところが良い。技自体もキャラクタの特徴が出ていて悪くない。これで、あとはもっと種類があれば良かったのに…。

（東京都／ネコ大好き／14歳）

ここがちょっと…

作りかけのゲームみたいで残念

ギャル格闘ゲームと聞いてプレイしたものの、まさに初代『バーチャファイター』って感じだった。セレクト画面とバトルシーンでキャラの顔が全然違う。必殺技はいろいろあるが、全体的に出しやすいのでかえって飽きてしまう。グラフィックも他のゲームと比べて物足りなさを感じた。期待してたのに、作りかけのゲームみたいでとても残念だった。

（大阪府／藤岡孝／15歳）

セガサターン
ハイパーデュエル

●テクノソフト
●11月22日発売
●5800円
●シューティング

不評 23%　好評 77%

業務用からの移植作。機動力重視の戦闘機形態と攻撃力重視のアーマー形態を使い分けて戦う。

こんなトコが良かった

目新しさはないが、安心してプレイできる

画面を見た感じは、昔のゲームに見えるかもしれないがゲームとしては結構良くできている。メガドライブでテクノソフトが出していた、『サンダーフォース』シリーズをプレイしたことがある人ならわかると思うが、敵弾をギリギリで避ける緊張感と派手な攻撃で敵をバリバリと倒す爽快感が程よくミックスされている。純粋にシューティングを楽しみたい人なら、絶対オススメだ。

（長崎県／グラウノルン／22歳）

ここがちょっと…

ショットの撃ち分けが難しい

アーマー形態でショットを上下に撃ち分けられるのはいいのだけれど、射撃方向を変えるのが方向キーの上下なので、自機の動きと連動させてショットを撃つことが難しい。これではアーマー形態の意味がないように思う。ここさえなんとかしてくれれば、面白いゲームになるのに…。

（岩手県／I-16／19歳）

セガサターン
アイアンマン／XO

●アクレイムジャパン
●11月22日発売
●5800円
●アクション

ハガキが少ないため割合は出せませんでした

米マーベルコミックスの人気キャラ2人が戦う横画面のアクション。多彩な操作が魅力的。

こんなトコが良かった

モノを破壊したときの効果がGOOD

敵を倒したり、モノを破壊したときの画面効果が気持ちいい。とくに、敵を誘爆に巻き込んで倒したときは、周りに敵の破片がバッと飛び散ってくれてなかなかいい感じだ。

また、全体的に暗い画面もマニュアルに載っているコミックの雰囲気にマッチしていて割とイカしていると思う。

（大阪府／アメコミさん／17歳）

ここがちょっと…

敵の動きがデタラメでストレスが溜まる

キャラクタがレンダリングされていたりして、サターンらしいテイストはあるのだけれど、肝心のゲームが一昔前という印象を受けた。とにかく敵の攻撃がでたらめ過ぎるし、パンチやキックなど、たくさん種類がある攻撃も使い分ける意義を感じられない。動きは滑らかだけど、もったりしたキャラクタの動きもいまいちとの印象を受ける。

（新潟県／ドーラ203／19歳）

セガサターン
NFL クォーターバッククラブ'97

●アクレイムジャパン
●11月22日発売
●5800円
●スポーツ

ハガキが少ないため割合は出せませんでした

モーションキャプチャーでリアルな選手の動きを再現したソフト。12人まで同時プレイが可能。

こんなトコが良かった

TVを見ているようにプレイできる

このゲームはとにかく選手の動きがデタラメにいい！　画面を拡大すると、ちょっとドットが荒く見えてしまうところもあるけど、普通に走っているところからタッチダウンを決めたときまで、選手が細かく動いてくれるので見ていて気持ちが良い。また、歓声やレフェリーの声などの音声も広大なスタジアムの感覚が良く出されている。

（東京都／福島勇／23歳）

ここがちょっと…

マニュアルがわかりにくい

マニュアルが不出来で、どうやってプレイすればいいのかわからない。英語版のものをそのまま持ってきたのか文章は直訳風だし、だいたいどういう手順で作戦を立てゲームを進めるのかをどこにも書いていないところからして終わっている。選手の動きがいくら滑らかでも、プレイ方法がわからないのではもったいないと思う。

（埼玉県／岡島とおる／18歳）

セガサターン
月下の棋士～王竜戦～

●バンプレスト
●11月22日発売
●5800円
●テーブル

不評 25%　好評 75%

ビッグコミックスピリッツ誌の劇画をゲーム化。主人公の氷室で王竜戦が遊べる等のモードがある

こんなトコが良かった

原作の雰囲気を見事に再現！

マンガの方をよく読んでいたので、期待してましたが、意外にも（ゴメンナサイ）予想を超えたデキに満足してます。他の棋士との対局前に流れる、会話シーンでの各棋士の声がイメージ通りで、ひと安心。さらに対局中に駒のやり取りで局面が動くと、スッと画面が切り替わって棋士が決めゼリフを言う。ファンにはたまらないものがあります。

また、初心者向きのモードが多いのもうれしい。王手になってしまう手を声で教えてくれたり、相手の難易度を変えるだけでなく戦法まで変えて練習できるのがよかった。

コンピュータの思考がすごく速いのも好感が持てる。まるで自分が本当に棋士と対戦しているような気になるほど。

残念なのは短時間で楽しめるモード（詰め将棋等）がなかったこと。長く遊ぶためには十分な機能が多いだけに残念なところです。でも欠点を割り引いても、初心者や原作のファンは十分遊べると思います。

（新潟県／ああああ／24歳）

プレイステーション
ズープ

●メディアクエスト
●11月22日発売
●4800円
●パズル

不評 50%　好評 50%

4方向から迫る敵を色を合わせる事で消すパズルゲーム。敵を消すアイテムの使い方がカギ。

こんなトコが良かった

気軽に遊べて音楽もグット！

静かにテクノ音楽が流れる中、もくもくとパネルのような敵を消していく…。スーッとハマッてしまいました。同じ色の敵を消すだけというルールも簡単だし、パネルをためて一気に消す爽快感もあります。疲れた人に、一服の清涼剤としておすすめ。

（佐賀県／ウェルカム／18歳）

ここがちょっと…

変化に乏しい画面が最大の不満点

このゲーム、とっつきやすいのはいいのだが、気になるところも多い。ノルマ分の敵を消しても目新しい変化が無いのが一番の不満。ちょっとずつ敵が早く来るだけでは、ありきたりだと思う。音楽が変わるとか、自分の動けるゾーンが変わる等の、メリハリがもっと欲しかった。

さらに、アイテム類が少ないのも不満。戦略的にゲームを進められない。だから慣れると、作業的にだらだらやるゲームになってしまう。

（鹿児島県／そりゃないよ／21歳）

プレイステーション
タクラマカン～敦煌傳奇～

●パトラ
●11月22日発売
●6800円
●パズル

不評 65%　好評 35%

アドベンチャーを進めながら14種類にも及ぶパズルを解いていく。

こんなトコが良かった

飽きのこないゲームの豊富さが良い

僕はこういった不思議な雰囲気を持ったゲームが好きなので思わず買っちゃいました。どうかな？　と思ったけど、結構面白かったです。

たくさんある謎解きの中には、見ながらゆっくり解くだけでなく、耳を使って解く謎があったりしてバリエーションに富んでいて飽きが来ないのです。あと、エンディングを目指すために嫌いなゲームを強要させられないのもいいと思います。

（静岡県／ヘビ使い座／17歳）

ここがちょっと…

アドベンチャーに工夫が欲しい

よく分からん。アドベンチャーの部分が長いような気がする。もっと単純でいいと思う。時折、解説をする人が出てくるが、話が長いうえに飛ばせないのも理不尽。またゲーム自体の難易度が高いのに、ヘルプ機能などがなく、これにも不満を感じた。全体的に不親切だと思う。

（青森県／ばーすと／16歳）

セガサターン
カオスコントロールリミックス

●ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
●11月22日発売
●4800円
●シューティング

不評 67%　好評 33%

3D視点のシューティング。ビル街や宇宙空間など8つの面で戦う。バーチャガン対応。

こんなトコが良かった

操作感が良く気軽にプレイできる

操作の感覚は悪くもないし、出てくるキャラもかっこいいし、気軽に遊べるゲームだと思います。

グルングルン街中を回って攻撃するステージなども気持ちよく『スペースハリアー』を思い出した。

（岐阜県／なるほどのな／20歳）

ここがちょっと…

いたずらに高い難易度に疑問

ただひたすら撃つゲーム。しかも敵の攻撃はとても激しいのに、ライフが回復する事は無い。ちょっと理不尽だ。また、敵への当たり判定がシビアなのがさらに難易度を上げてしまっている。さらに、ショットが連射できるからと、使っているとすぐオーバーヒート（？）を起こす。どの機能も使いづらくて中途半端な感がある。ライフの回復や、何らかのパワーアップをする等のシステムが欲しかった。とにかくストレスが溜まってしまった。

（東京都／とへろす／18歳）

セガサターン
TRYRUSH DEPPY（トライラッシュ　デッピー）

●日本クリエイト
●11月22日発売
●5800円
●アクション

不評 50%　好評 50%

ステージクリア型の横スクロールアクション。マルチドラマシステムで何度も遊べる。

こんなトコが良かった

キャラが可愛く表情豊かなのが良い

デッピー（主人公）が表情豊かでプレイしてて飽きなかった。やってて面白いし、友達がやっているのをみていても面白い。一番の理由はデフォルメされたキャラクタが可愛らしい事。さらに、ダッシュした時やぶつかった時に見せるリアクションも笑わせてくれる。隠しステージもたくさんあって、何度も遊べる。やりがいのあるゲームだ。

（東京都／ちゅー太／19歳）

ここがちょっと…

中途半端な操作性と見にくい画面が不満

中途半端な操作性がスゴイ気になった。その代表がダッシュ。ダッシュ中は直線的な動きしかできないので使いづらいのだ。しかも、ためないとダメ。さらに画面がゴチャゴチャして見にくいのも気にかかる。うーん、どうにかならなかったのかな。サクサク遊べたら面白いのに。のんびりした人向けだろうか。

（埼玉県／765っと／19歳）

読者ゲーム評大募集

今回も熱いレビューを求む!!

新年1月10日発売号に掲載分の読者ゲーム評を募集します。ハガキか封書に住所、氏名、年齢、電話番号、希望があればペンネームを記入してください。第一次の締め切り後は、ソフトに対するレビューが一定数に達した時点で順次発表をおこないます。また、第一次締め切り後の再評価でレビューの数が一定数に満たないソフトについても、第一次の発表から1ヶ月を目安に発表していきます。また、イラスト付きのレビューも募集します。その際には、印刷してもわかるように黒か青のボールペンかサインペンなどでおねがいします。

●ハガキの応募方法例



1月10日発売号の評価対象ソフト (12月7日～12月13日発売ソフト)

プレイステーション
- ●トゥルー・ラブストーリー
- ●ヘヴンズゲート
- ●Formula 1
- ●Hard Ball 5
- ●ぐーちょDEパーク～テーマパークものがたり～
- ●ダイ・ハード　トリロジー
- ●スピードキング
- ●ペブルビーチの波濤PLUS
- ●PRIMAL　RAGE
- ●ガイアシード
- ●ゼイラムゾーン
- ●クロックタワー2（セカンド）

セガサターン
- ●メルティランサー　～銀河少女警察2086～
- ●メルティランサー　初回限定　Special　Edition（音楽CD付）
- ●スペースインベーダー
- ●ファンキーファンタジー
- ●大運動会
- ●実況おしゃべりパロディウス　～forever　with　me～
- ●バトルバ
- ●タクティクス オウガ
- ●エネミー・ゼロ
- ●きゃんきゃんバニー・プルミエール　サンキュー版
- ●ディスクワールド

NEO GEO
- ●ステークスウィナー2

PCエンジン
- ●魔導物語Ｉ　炎の卒園児

ゲームボーイ
- ●ぽけっとぷよぷよ通
- ●合格ボーイシリーズ①英単語ターゲット1900
- ●合格ボーイシリーズ①英単語ターゲット1900スペシャルエディション

ゲームギア（キッズギア）
- ●Gソニック

ここがちょっと…

プレイステーション
ボイスパラダイス　エクセラ

●アスク講談社
●11月22日発売
●6800円
●アドベンチャー

ハガキが少ないため割合は出せませんでした

3人の妖精とある声の主を捜すADV。情報次第で國府田マリ子などの声優のムービーが見られる。



出題されるクイズが難しい

このゲームでは声優のデータや映像を見るには、出題されるクイズに答えなければいけない（たまにそうでないときもあるが…）。そしてそのクイズが難しく、なかなかクリアできない！　もう少しやさしくできなかったのだろうか？

（兵庫県／ときめきをください／25歳）

こんなトコが良かった

ゲームギア（キッズギア）
GGポートレートシリーズ　ぱい

●セガ
●11月22日発売
●3800円
●ETC

ハガキが少ないため割合は出せませんでした

SSのCGポートレートシリーズのゲームギア版。デフォルメされた「ぱい」のグラフィックが満載。



ゲームではないソフトとして成立

前作である「あきら」も今回のこの「ぱい」も、パッケージにあるとおり「ゲーム」ではありません。このソフトは完全にコレクターズアイテムです。

まずゲームギアでこういうソフトを出すというチャレンジ精神が、いかにもセガらしいと思う。グラフィックも携帯用ゲーム機とは、思えないほどに立派だし、お茶目なストーリーも楽しいと思う。それに加えてサターンのCGに引っかけた、GGポートレートというタイトルもなかなか…。

私の評価は「良い」ですけど、これは私がセガとバーチャとキッズキャラのことが好きだからです。他人には勧めません。でもこのソフトを購入したユーザーは、内容を承知のうえで買ったはずなので問題はないはずです。

（新潟県／宿許はるか／28歳）

ゲームギア（キッズギア）
パンツァードラグーンMINI
●セガ
●11月22日発売
●4800円
●シューティング

投稿者なし

ゲームボーイ
原人コレクション
●ハドソン
●11月22日発売
●3980円
●アクション

投稿者なし

編集部総評

今回冒頭を飾った『バーチャコップ2』に関するハガキの特徴としては、前作をプレイしていないユーザーからのものが多かったことがあげられる。その評価はSTGが苦手な人でも楽しめるという点に集中していた。その初心者向けの作りが高評価に繋がったようだ。

今回最もハガキの投稿数が多かった『J2』はその評価も非常に高いものが目立った。特にリアルなコミュニケーションを満喫できる点がユーザーの目には新鮮に映ったのだろう。さらには早くも次回作を期待する声もあがっていた。

また『風来のシレンGB』は発売が遅れていた分その完成度は高く、ゲームボーイユーザーに深く浸透しそうな気配である。ほかには『戦国ブレード』が難易度を設定できる点や、付録ディスクを付けたことで人気を集めていた。

あて先はこちら

〒105　東京都港区東新橋1-1-16
FMW編集部
読者ゲーム評係まで

採用者にはもれなく…
500円分のおもちゃ券をプレゼント!!

第一次のしめきりは
➡12月20日㊎必着!!

COMING SOON カミングスーン

来週発売のソフトはここでチェック!!

12.20 → 12.26

なんといっても気になるソフトの発売日。毎週毎週発売される数多くの新作タイトルすべてを、毎週発売されるファミマガＷｅｅｋｌｙならではの、バッチリ先取りで紹介するコーナー。

来週の発売予定タイトル全52本

イラスト募集!!

ジャンル別のコーナータイトル部分に使用するカラーイラストを募集します。あなたのオリジナリティあふれるイラストを送ってください。イラストのサイズはハガキに収まるぐらいで、締め切りは特に設けていません。

10種類に分けられている、それぞれのジャンルをイメージした内容のものは特に大歓迎です。格闘アクション、RPG、パズル以外のジャンルが狙い目ですよ！　あなたの力作イラストのご応募、お待ちしております。

あて先
〒105
東京都港区東新橋1-1-16
TIM FMW編集部
COMING SOONイラスト係



イラスト・群馬県／猿丸

来週のアクション

NEXT WEEK "ACTION" GAME

12/20～12/26発売予定の全タイトル

COMING SOON

12.20
▼
12.26

12.20

スーパーファミコン ドナルドダックのマウイマラード

ドナルドがニンジャになってパワーアップ

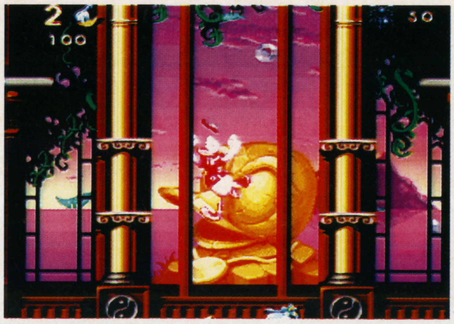
おなじみのドナルドダックが、探偵マウイマラードに扮してSFCに登場。南国ムードあふれるステージで、虫ガン片手に南の島の財宝を探し求めるのだ。

ドナルドが使う虫ガンは、弾丸として虫を撃ち出すというもの。数に制限がないノーマル虫、追尾弾となる火の虫、拡散弾となるカミナリ虫を切り替えて使おう。

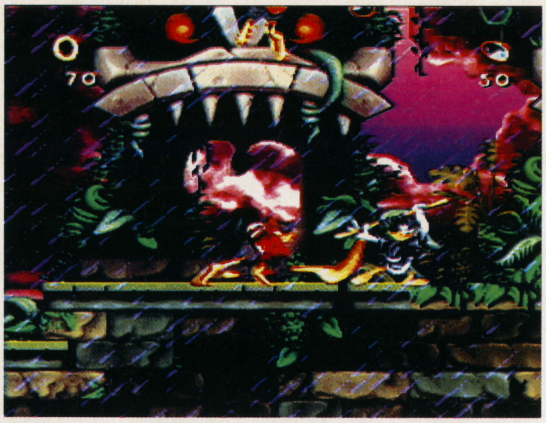
ニンジャアクションの数々

ところどころにあるニンジャコインを集めると、ニンジャパワーが高まっていく。Xボタンでニンジャマウイに変身するのだ。そのときのニンジャパワーが高ければ高いほど攻撃もパワフルになり、強さの段階に応じて帯の色まで変わるぞ。

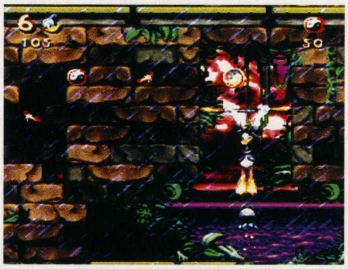
ニンジャに変身した後は、ニンジャコンボ（連続攻撃）や、スピンアタックといった強力な攻撃ができるようになる。ただしこれらの技はニンジャパワーを消費してしまうので注意が必要だ。また、ぶらさがりや縦穴登りなどのアクションもできるようになるのだ。



ドナルドダック扮する探偵マウイマラード。難事件を解決できるか？



ニンジャコインを貯めてニンジャに変身。かかってきなさい



つっかい棒を使って縦穴を上がることができるのだ



ニンジャになるとまわりの敵をなぎ倒す強力なスピンアタックが使える

カプコン
12月20日発売
7500円
ロムカセット
(24M)

12.20

スーパーファミコン ピノキオ

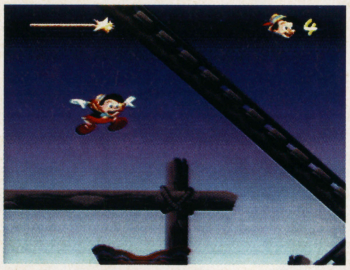
ピノキオの感動がここに

映画「ピノキオ」を題材にした、ファンタスティックなアクションゲーム。本当の子供に生まれ変わるため、ピノキオは良いことと悪いことを知るための冒険にでる。

基本的なアクションは、ジャンプとスピンキックを使ったもの。踊るだけのステージや、友達のコオロギ、ジミニーを操作するステージもあるぞ。



ハッスル、ハッスル、たまには辛いことも忘れて陽気にはしゃぐピノキオ



ピノキオは意地悪な友達に誘われ、危険な遊園地にきてしまった



人間になりたーい!! こころやさしいピノキオ、七転び八起きだ！



お目付け役のジミニー。ピノキオに物事の良し悪しを教える役だ

カプコン
12月20日発売
7500円
ロムカセット
(24M)

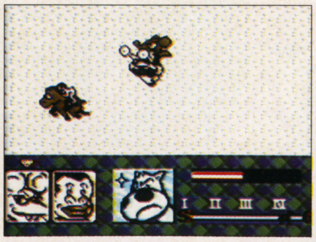
12.20

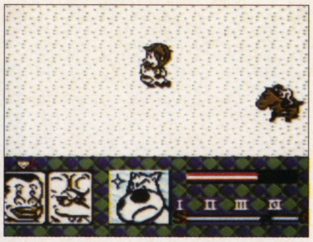
マキバオーを操り、ダービーをめざす

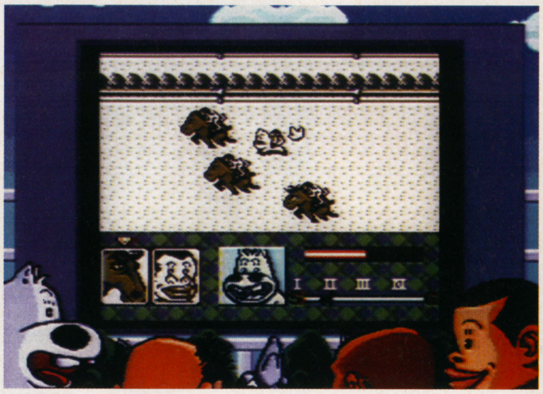
ゲームボーイ みどりのマキバオー

TVアニメにもなっている、週刊少年ジャンプ連載中の人気マンガ「みどりのマキバオー」が、アクションゲームになって登場だ。

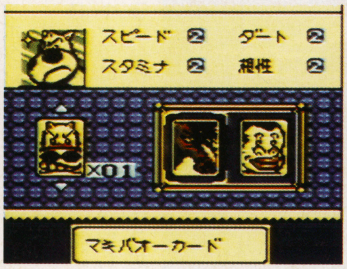
マキバオーの操作方法は、Aボタンでスピードアップ、Bボタンでスタリオンカードを使うというもの。スタリオンカードには、体力が回復するものやスピードがアップするものなどさまざまな種類があるのだ。原作でもおなじみの、「アマゴワクチン」をはじめとするライバル馬たちと、激しいレースが繰り広げられるぞ。


↑チュウベえカードを使った場面。チュウ兵衛がマキバオーの頭をかじり、いっきに加速するぞ


↑レース中、スタリオンカードを使えば、さまざまな能力を得ることができる。全部で10種類あるぞ


↑通常レース画面。ここで、スタリオンカードを使うのだ。ちなみに、スーパーGBだと写真のような画面が見られるぞ

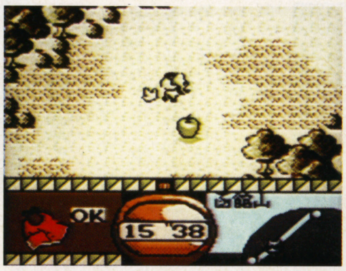

↑虎畠の強気な発言。原作そのままだ

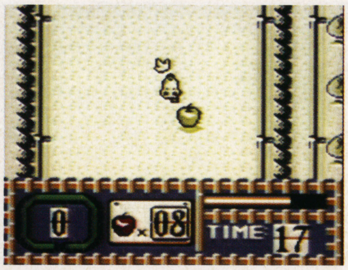


↑スタリオンカードが、勝利のカギをにぎっている。惜しみなく使おう

トレーニングで能力向上

レースに出る前にトレーニングをおこなえば、マキバオーのスピードや根性などのステータスが上昇するぞ。トレーニングは「みほトレーニングセンター」と「はこだてやま」の好きな方を選べる。


↑はこだてやまではダートと根性がきたえられる。とにかくきたえろ


↑みほトレーニングセンターではスピードとスタミナをつけられる

トミー
12月20日発売
3900円
ロムカセット
(2M)
13色対応

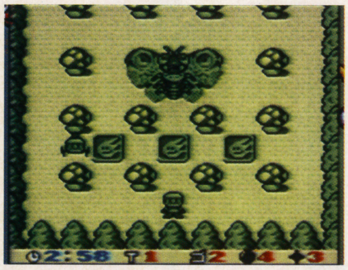
12.20

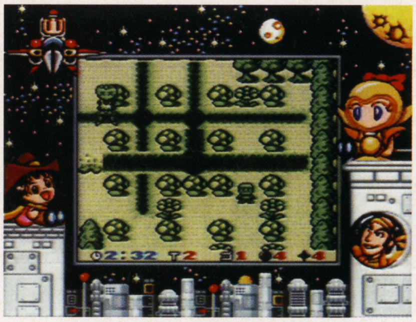
爆風で敵をやっつけろ

ゲームボーイ ボンバーマンGB3

爆弾を仕掛けて敵や障害物を爆破する、おなじみのアクションゲーム『ボンバーマン』の最新作。今回の大きな特徴は、平面だったマップに段差の概念が導入されたこと。これによって、高い所から飛び降りるなど、新しいアクションが加わった。

ゲーム自体は基本的にいつもどおりなので、ファンには安心して遊べる内容に仕上がっている。トラップやアイテムなどはシリーズ最多になっていて、遊びどころはたくさんあるぞ。


↑頼れる助っ人ボンバーボールは、ボス戦でアイテムを置いていくぞ


→スーパーGBを使用すれば、写真のようなグラフィックが見られるぞ

モトボンバーを紹介

アイテム交換所で手に入れることができるボンバーマンの愛車、それがモトボンバーだ。1号から4号まであり、それぞれ特殊な機能がある。4号がもっとも強力だが、そのぶん入手が難しい。



↑4種類あるモトボンバー。どのマシンも強力でとってもかっこいいね



↑このアイテム交換所では、いろんなアイテムを手に入れることができる

ハドソン
12月20日発売
3980円
ロムカセット
(2M)
13色対応



イラスト・栃木県／服部たかし

来週の格闘アクション

NEXT WEEK "FIGHTING ACTION" GAME

COMING SOON 12.20 ▶ 12.26

12/20～12/26発売予定の全タイトル

12.21

セガサターン FIGHTERS MEGAMiX

AM2研キャラが夢の共演

セガが年末商戦にむけて放つ、夢の対決が楽しめる3D対戦格闘。メインとなるキャラクタは『バーチャファイター』(以下VF)シリーズのキャラと『ファイティングバイパーズ』(以下FV)のキャラたちだ。

基本操作はガード、パンチ、キックと方向ボタンによるもの。そして、相手の攻撃を左右に避けるエスケープボタンが追加された。

本作のVFキャラは『3』の新技を一部使用できる。また、FVキャラにも新技がある。隠しキャラの存在も気になるところだ。

2種類のゲームタイプ

FVタイプは、特有の空中受け身をとれたり、アッパーなどで相手を空高く浮かせることができる。また、VFタイプは、空中受け身をとれず、浮く高さなどがVFシリーズと同じくらいだ。

詳細記事34ページに



➡キャラセレクト画面。？には隠しキャラが入るのだ



➡晶の跳山崩捶がバンにヒット！ スゲェ



➡ハデな戦いになるFVモードと、『3』ライクに遊べるVFモード

FVキャラの一部に新技が



⬆装いも新たになったマーラーが、ベリーフラップのような技を!!

エスケープで攻撃をかわせ



⬆画面奥と画面手前の2方向に移動する。回転系の技に弱いぞ

セガ
12月21日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（23ブロック）

12.20

セガサターン ウルトラマン 光の巨人伝説

超巨大バトルを再現

リアルな質感のCGキャラクタと、3Dポリゴンで再現された壊せるバトルステージで、ウルトラマンたちの闘いが展開される。

ストーリーモードでは、5人のウルトラ兄弟からキャラを選択して、怪獣軍団と闘っていく。対戦モードではウルトラ兄弟に加え、怪獣軍団からも選択できるのだ。



➡大阪城でゴモラとの対決シーン

対戦では怪獣も使用できる



⬆エレキングやキングジョー…。あまりのなつかしさで涙が出るッス

バンダイ
12月20日発売
7800円
CD-ROM+ツインアドバンスト
ROMカートリッジ
（16M）
バックアップメモリー対応
（2ブロック）



⬆破壊欲を刺激する、壊せる建物の数々。視点変化の演出も見逃せないぞ



⬆恐竜パワーのゼットン対すばやい忍者のバルタン星人。科特隊基地が危ない!!

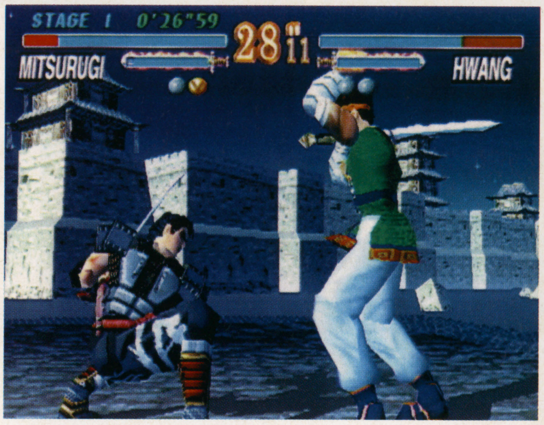
12.20

武器替えなど多数の新要素導入

プレイステーション ソウルエッジ

武器を用いた対戦格闘アクション。注目の業務用作品が、ついにPSに登場。コンシューマ機に移植とあって、業務用にはなかった要素がいくつか追加されている。

まず、超美麗なオープニングCGムービー。業務用とは異なる、かっこいいオリジナルムービーは必見だ。次に「チームバトルモード」と「サバイバルモード」。前者は、最高5人までキャラを選択してチームを組み、勝ち抜き戦を行う。後者は、1人で勝ち抜かなければならない。どちらとも、闘いに勝利しても、体力は全回復せずに、残り時間などによって少量回復するだけ。それでどこまで勝ち抜けるかに挑戦するのだ。



➡おのおのが武器を携え、闘いの場へと集う

選べるキャラは10人



➡キャラのコスチュームは全部で5種類用意されている。好みでどうぞ



⬆武器を飛ばされてしまったファン。こうなったらパンチやキック攻撃しかない



⬆ただ武器を振り回すだけでなく、投げ技やコンビネーションも豊富だ

エッジマスターモード

まずキャラを1人選択し、ストーリーに沿って世界各地を転々とする。そして、「投げだけで勝つ」などの条件を満たして闘いに勝利すれば、新しい武器が入手できるというモードなのだ。ここで手に入れた武器は、VSなどのほかのモードでも使用可能だ。



⬆条件を満たせば、新武器を入手できる。その性能が良ければキャラがパワーアップするのはいうまでもない



⬆各キャラごとにストーリー展開は違ってくる。御剣で始めた場合は日本スタートで大陸に渡ることになる

詳細記事53ページに

ナムコ
12月20日発売
5800円
(限定ボックス9800円)
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)

12.20

ゲーム+立体ロボで遊ぶ

プレイステーション ZXE-D LEGEND OF PLASMATLITE

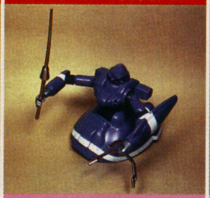
このゲームは単なる格闘ではない。ソフトには、写真で紹介したロボットが同梱されており、まずはそれをプラモ感覚で組み立てる必要がある。それぞれ、ボディ、右腕、左腕、足というようにパーツが別れており、互いを組み替えることも可能。そして、それを本体につないでゲームをプレイするのだ。ロボットの内部にはCPUが搭載されていて、画面には組み合わせた通りに表示されるぞ。こうして組み上げたロボットを画面上で操作して闘っていくのだ。

ルーハイウォン



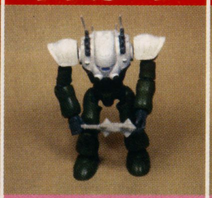
4本の足が特徴だが、機動力は高くない。力強し

アインホルン



右手に槍をもち、左腕はシールドになっている

ウラガーン

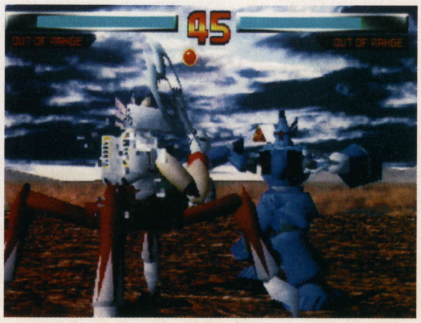


攻撃力・防御力は高いが、機動力に欠けるタイプ

グルースキャップ



肩のパーツからミサイルを発射することができる



➡パーツの組みかたで性能が変わってくる。組み合わせは256通りあるぞ



➡ロボットにはメモリーチップが内蔵されているので、データを保存できる

バンダイ
12月20日発売
19800円
CD-ROM
バックアップ対応
(同梱立体モデルに内蔵)

12.20 コミカルキャラの3Dファイト

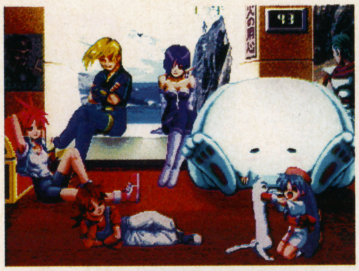
プレイステーション ライトニングレジェンド

コナミからポリゴンの対戦格闘アクションが登場。システムは、上中下段攻撃、必殺技、投げ、ガードといった基本的なものから、ポリゴンならではの避け、さらに挑発、パワー溜めや超必殺技といった、さまざまな要素が盛り込まれている。

しかし、このゲームの最大の特徴は、格闘アクションでありながらストーリーモードというRPG的な要素を含んでいるという点。これによって、単調になりがちな1人プレイモードも長く楽しめるようになっているぞ。



⇧画面下のゲージを溜めれば、超必殺技が繰り出せる。通常の技に比べて威力がケタ違いなので、大逆転が可能だ


⇧キャラ選択画面。正義の味方から魔族まで、いろいろなキャラが用意されている



⇧超カワイイ雪の挑発。これではとても攻撃できません



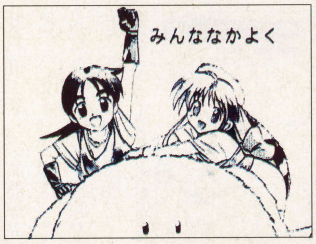
⇧キャラごとに、それぞれ違ったシナリオが用意されている。ちょっとしたRPG的な展開が楽しめるぞ


⇧ここが舞台となっているジャポネ王国。ここでライバルたちとの闘いが繰り広げられる

記念品を収集せよ

ストーリーモードの特徴として、勝負がついた時に記念品が入手できることが挙げられる。記念品にはさまざまな効果があり、その時の状態によって、得られる物が変わってくる。全種類集めるといいことがあるぞ。

コナミ
12月20日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)



⇧記念品によって、キャラのプロフィールが見られたり、コスチュームが変わったりとさまざまな効果があるぞ



⇧入手した記念品は図鑑にセーブされ、いつでも見ることができる

12.20 18人の壮絶バトル

スーパーファミコン ストリートファイターZERO2

登場以来、大人気の格闘ゲーム『ストZERO2』のSFC版がついに発売される。全18キャラはもちろん、スーパーコンボやゼロカウンター、そして、『ZERO2』の最大の特徴であるオリジナルコンボといったシステムを全部再現。すべてのテクニックを活かして、18人の頂点をめざせ!!



⇧全18キャラだけではなく、ストII春麗も忠実に再現されてるぞ



⇨自分だけの超強力なオリジナルコンボを編み出そう



⇨試合前の読み込みがないので非常にプレイしやすいぞ

カプコン
12月20日発売
7800円
ロムカセット
(32M)



⇧ダンの挑発伝説にも残像がつくぞ!SFC版だけのオリジナル要素だ



⇧破壊力抜群のスーパーコンボ。まさに一撃必殺の超大技だ!

来週のRPG
NEXT WEEK "ROLE-PLAYING" GAME

12.20 ▼ 12.26



イラスト・埼玉県／すばる れいか

12.20 **プレイステーション** ワイルドアームズ

3人のコンビネーションが冒険の鍵だ!!

朽ち果てた荒野の世界、ファルガイア。かつてこの世界を揺るがした家族たちが復活をとげ、今また侵攻を開始した……。

主人公は3人

主人公はロディ、ザック、セシリアの3人。マルチオープニングによってそれぞれの旅立ちが語られ、そして3人が出会ったときに本当の冒険が始まるのだ。

彼らはそれぞれグッズというものを持っていて、その効果は3人とも異なる。それらをうまく使い分けることで、ゲームを進めていくのだ。

また戦闘中はフォース(気力のようなもの)によって、それぞれの特殊攻撃を使うことができる。

召喚！ガーディアン

ガーディアンとはこの世界での神のこと。千年前の魔族との戦いで力を失ったが、世界を守るためにロディたちに協力するのだ。

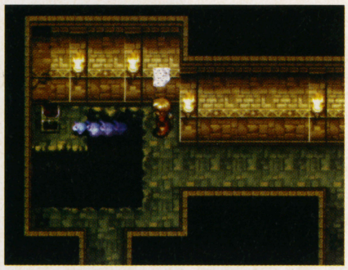
彼らは戦闘中に召喚することで頼もしい味方となってくれる。



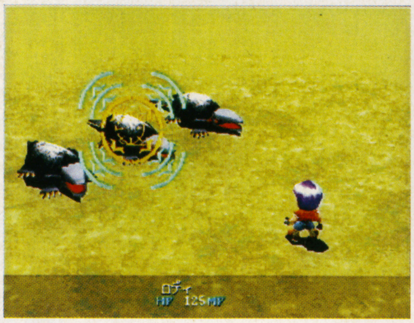
⬆ここから1人を選ぶとオープニングストーリーが始まる。誰からでも始められるのだ



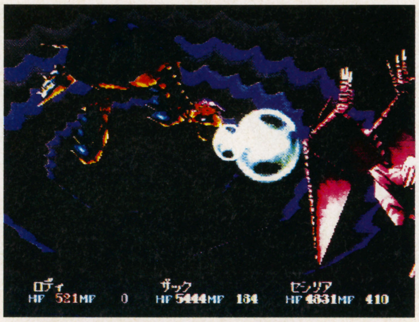
⬇ロディを選んだところ。途中からでもキャラクタを自由に交替できる



⬆ザックのグッズのハンペンを使ったところ。遠くの物を取ることができる



➡ロディのフォース、ロックオン。攻撃が必ず命中するようになる



➡水を守護するシトゥルダーク。口から吐く高水圧で敵を押しつぶす

SCE
12月20日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1～15ブロック)
マウス対応

12.20 **スーパーファミコン** ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!

自分だけのマシンを造れ

テレビでも大人気の「レッツ&ゴー」がついにSFCにも登場だ。

ゲームは2つのモードにわかれている。ストーリーモードでは、レースでポイントを貯めて、愛車シャイニングスコーピオンをパワーアップさせ、大会を勝ち抜いていく。また、フリーバトルモードではパスワードを使って、自分のミニ四駆を友だちのミニ四駆と戦わせることができるぞ!!



⬆街の中には模型店や駅、レース場など重要な場所がいくつもあるぞ



⬆愛車シャイニングスコーピオンでレースを勝ち抜いていくのだ!!



⬆ポイントを貯めると店で買い物ができる。強力なパーツを集めて、最強ミニ四駆を造り上げろ!!



アスキー
12月20日発売
8800円
ロムカセット
(32M)
バッテリーバックアップ対応
(最大2)
ターボファイルツイン対応

12.20
セガサターン シャイニング・ザ・ホーリィアーク

反射神経を要求される斬新な戦闘システム

『シャイニング』シリーズの最新作が、3DRPGとなって登場。街の中から戦闘画面、ダンジョン内まで、視点はすべて3D画面となっている。

すばやく移動できるダッシュシステムが採用されているので、移動時のストレスは少ない。また、街からダンジョンなどへ移動するときは、全体MAP画面で目的地を選択すれば一瞬で到着する。余分なゲーム時間を減らし、テンポを優先したシステムで、物語をじっくり楽しめるぞ。



⇧左右に方向ボタンを押すことで、すべてのパラメータを確認することができるのだ

⇩街の中やダンジョンなどはすべて3Dで表示される。洞くつ内には看板などもあり、道案内がわりになるぞ





⇧派手な画面効果が美しい戦闘シーン。魔法のグラフィックも豊富

ピクシーシステムで戦闘を有利に

この世界にはさまざまな場所に「ピクシー」と呼ばれる妖精が隠れており、仲間にすると戦闘で手助けしてくれる。

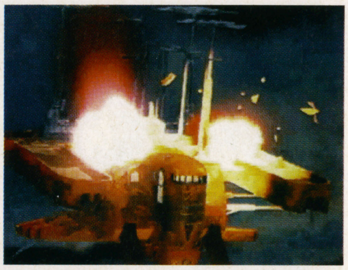
敵の出現時、出現場所に合った「ピクシー」を使うと、先制ダメージを与えることができるのだ！



⇨敵の出現位置をすばやく見極めよう

ムービーがメリハリをつける

オープニングの他にも、重要なイベントシーンの合間などにはムービーが挿入される。ポリゴンで描かれたキャラたちが、それぞれの個性を見せてくれるぞ。


⇧オープニングの1シーン。巨大な飛行船が何者かの手により一撃で破壊された！


⇧イベントでムービーが挿入されることも

ソニック
12月20日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(65ブロック)

12.20
セガサターン エアーズアドベンチャー

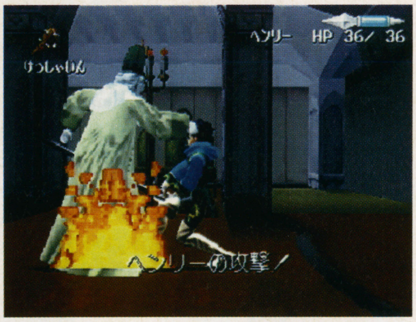
捕らわれの姫を助けだす

このゲームの主人公は、一風変わった性格をしている。貴族の家に生まれながら、10歳で家を飛び出し、以後、放浪の生活を始める。その後、不義密通、賭博横領の罪で斬首の判決をくだされる、という今までの主人公にはちょっとなかった経歴を持っている。彼は通りかかった王女によって命を救われ、彼女に心惹かれていく、というストーリー展開となる。

物語を引き立てるために、ゲームシステムはシンプルに設計されていて、戦闘もオーソドックスなコマンド選択方式となっている。グラフィックには永野護氏を起用、3Dで表示されたダンジョン内を、氏が手がけた美しいキャラがなめらかに動き回るのだ。



⇧いきなり処刑されようとしている主人公。既存のヒーロー像とはちがう



⇨大きなサイズのキャラが動き回る戦闘シーン。操作もシンプル



⇨MAPは見下ろし型の2D画面



⇧大きな文字で見やすく整理されたステータス画面だ。必要事項が一目でわかるぞ

ゲームスタジオ
12月20日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(27ブロック)

12.20

エイリアンから地球を守る

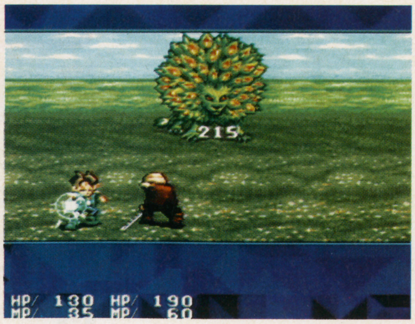
スーパーファミコン G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～

劇団「第三舞台」の主宰者、鴻上尚史が製作総指揮を務め、音楽、キャラデザインを各界のエキスパートが手がけた注目作の登場。エイリアンの襲撃を受けた地球を守るため、超能力「サイコ」と未知の力「チャクラ」を武器に戦っていくというストーリーだ。

2D見下ろし型のフィールドと、コマンド選択型の戦闘という標準的な作り。序盤で手に入る電子手帳で、MAPの表示や情報の解説をしてくれるなど、初心者にも優しい設計なのだ。



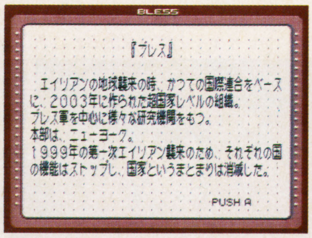
ゲーム序盤に来るこの地には重大な秘密が



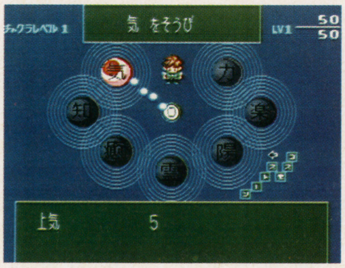
戦闘システムはコマンド選択方式だ

舞台は世紀末

舞台が世紀末ということで、地名や、武器、防具などもなじみの深い名前のものばかり。「チャクラ」というあまり聞きなれない言葉も、現実世界に存在しているとされる、人間の体内にある神秘的なエネルギーのことなのだ。



コンピュータを使って専門的な用語などを詳しく調べることができる。より世界観がわかるようになるのだ



現実でも神秘的な力として謎に包まれているチャクラ。戦闘を有利にしてくれるぞ

イマジニア
12月20日
7980円
ロムカセット
(24M)
バッテリーバックアップ対応
(最大3)

来週のシミュレーション

NEXT WEEK "SIMULATION" GAME

12.20 ▼ 12.26

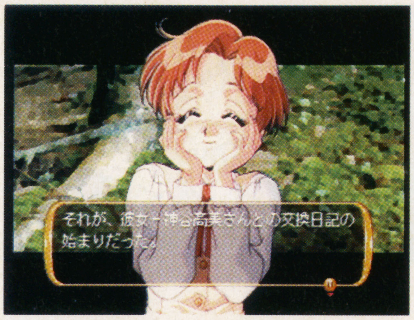
12.20

甘く切ない交換日記が楽しめる

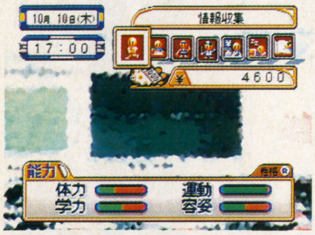
プレイステーション セガサターン m～君を伝えて～

主人公は高校2年生。同じ学校に通う3人の女の子の中の1人と交換日記を始めることになる。相手は、ゲーム開始時に訊かれる質問の答えによって決定するぞ。

交換日記を相手に返す際も、アルバイトで稼いだお金で買ったプレゼントをあげたり、デートを重ねたりしていくことで、女の子の好感度も上昇していくのだ。

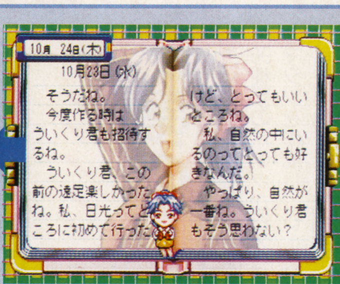


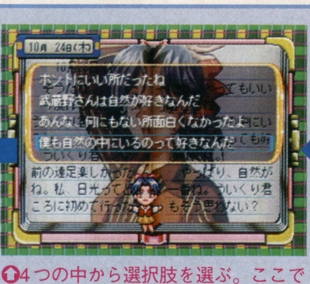
登場する女の子は個性派ぞろいだぞ



普段の生活では、自分を鍛えたり、アルバイトをしてお金を稼ぐなど、やるべきことは意外と多いのだ

返事が楽しみ「交換日記」


まず、女の子から日記が届けられる。どうやら彼女はアウトドア派らしい…


4つの中から選択肢を選ぶ。ここでは女の子の好みにあわせて、一番下を選んでみた。はたしてどうなるか


どうやら好感触を得ることができたようだ。そして次の話題へと話は移っていく

1年の間にはイベントもいっぱい

ゲーム進行中、さまざまな学校行事やイベントなども発生する。このときにも、女の子の問いかけに対して選択肢から答えを選ぶ場面があり、当然、返答次第で好感度も上下する。まず女の子の気持ちを第一に考えるのが重要。



陸上の大会や演劇の発表会など、女の子に応じたイベントがあるのだ

ネクサスインターラクト(PS版)
ダズ(SS版)
12月20日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)
バックアップメモリー対応
(26～74ブロック)

12.20

武者姿のガンダムたちが大活躍!

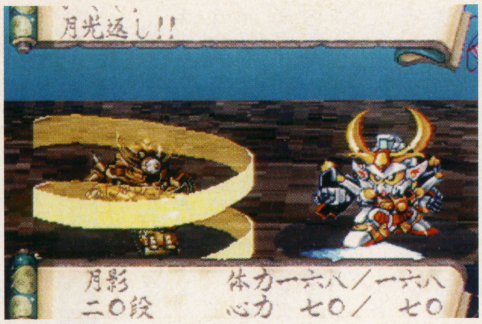
プレイステーション 新SD戦国伝 機動武者大戦

今でもTVで最新シリーズが作られているSFアニメの金字塔、ガンダムシリーズの外伝的存在がSDガンダムだ。このゲームに登場するSDガンダムたちは、日本の戦国時代風の鎧兜に身を包んだ、武者ガンダムなのだ。

システムはユニットが敵を倒すごとに成長していく、面クリア型のシミュレーションRPGだ。モビルスーツ同士がぶつかりあう戦闘シーンはアニメーションで表示され、迫力満点だぞ。



↑ステージ間に入る会話画面。MS自体に個性があるところがちょっと独特かも



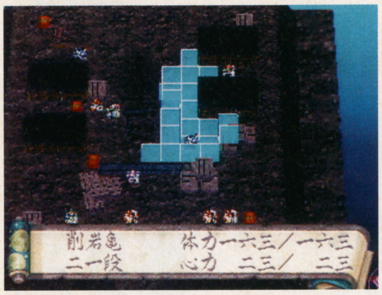
↑攻撃に応じて絵が変わる戦闘シーン

采配一つで勝負が決まる

ユニットの攻撃方法には、各モビルスーツの装備している武器の他に、回数制限はあるが威力の高い必殺技、術法と呼ばれる特殊攻撃の3種類がある。これらは射程距離、命中率、威力などに一長一短があるため、敵ユニットの弱点にあわせた攻撃方法を選択することが勝利への近道となる。

ユニットには成長することで新たな能力を得ていくものもいる。敵にとどめを刺したときが一番経験値を多くもらえるので、育てたいユニットには、なるべく弱った敵を攻撃させるようにしよう。

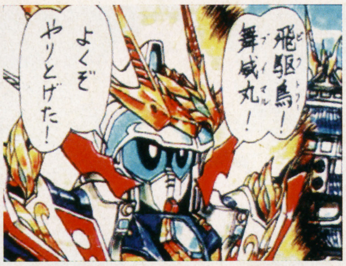
↓主人公は得意分野に違いのある3体から選ぶ。プレイヤーの好みが出るところ

↑多彩な地形で構成されている戦闘MAPだ

原作ファンも納得!

このゲームの原作は、月刊コミックボンボンに連載されていた。オープニングでそのストーリーを見ることができるぞ。また、ゲーム本編にも図鑑が収録されており、資料としての価値もあるのだ。



↑オープニングムービー。超将軍たちの活躍をダイジェストで見ることができるぞ



↑データベースとしても活用可能。一度でも見ることができたMSが記録されていく

バンダイ
12月20日発売
5800円
(限定版プラモ付き6800円)
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)

12.20

市長はいつでも大忙し

プレイステーション SimCity2000

1つの地域の市長となり、何もない土地に住宅地域を作り、電気、水道を設置し、交通網を整備して都市を作る。都市が大きくなれば、犯罪や、火災の防止など、問題もおきてくる。これらを克服し、巨大都市を作るのが目的だ。

PS版には、都市を自動車の視点から見られる3Dドライビングモードが搭載されている。そのほか、事件や事故が起きた都市を再建していくシナリオモードがある。このモードに登場する都市は、実在の都市がモデルとなっている。


↑小さいながらも徐々に発展してきた都市

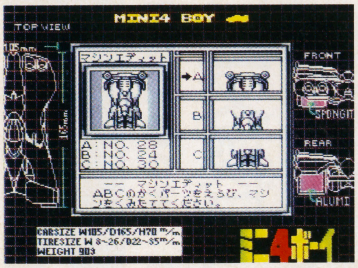
アートディンク
12月20日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(2~8ブロック)
マウス対応

12.20

夢のミニ四駆を作れ

ゲームボーイ ミニ4ボーイ

96種類のパーツからオリジナルのマシンを作成し、レースに参加してチャンピオンをめざすシミュレーションゲーム。200種類以上のパーツをセッティングし、より速いマシンを作り上げよう。通信ケーブルを使えば、他人のマシンと、パーツを取り合うレースバトルができるぞ。



↑これがセッティング画面だ。最速のオリジナルマシンを作ろう

J・ウイング
12月20日発売
4980円
ロムカセット
(4M)
バッテリーバックアップ対応
通信ケーブル・13色対応

12.20

女の子を無理やり召喚しちゃうのだ

セガサターン アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥

人気声優陣と定評のあるアニメーターを起用した美少女ゲーム。主人公の昇となって話を進めていき、モンスターたちと女の子召喚バトルで戦う。ストーリー部分は見ごたえのある長さだぞ。

現実と夢でのストーリー



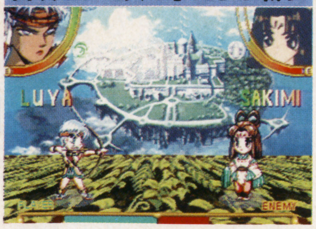
⇧ビジュアルシーンと、声優によるセリフにより進んでいく

モンスターたちと召喚バトル



⇧相手のフォースを0にするまで、女の子召喚バトルで戦っていく

召喚された女の子たちが戦う



⇧画面下にある、相手のフォースがなくなるまで召喚バトルを繰り返す

バトルに勝つとストーリーへ

アポなし召喚バトル

モンスターたちとの勝負方法。女の子は召喚する時間帯によって、寝ていたりお風呂に入っていたりする。このときの状態で、女の子の戦闘能力が上下するのだ。

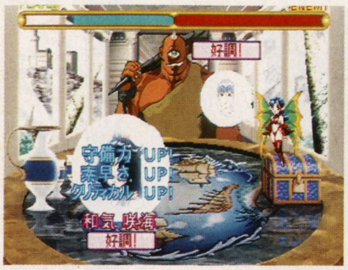
召喚時間の選択



⇧召喚時間によっては女の子が寝てたり、お風呂に入っていたりするのだ



⇧選択した女の子のビジュアルシーンを表示



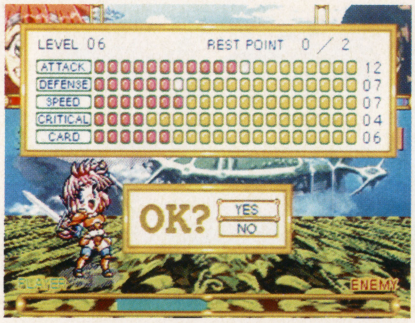
⇧時間帯により、女の子のパラメータが変化するのだ。これは期待できそうだ

●SDキャラの戦闘

召喚された女の子がダメージを受けると、召喚した人のフォースも減っていく。相手のフォースをなくした方が勝利をつかむのだ。



⇧直接攻撃や間接攻撃などのコマンドを選んで、敵の女の子を攻撃するのだ



⇨女の子はレベルアップもするぞ

ヒューマン
12月20日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(88ブロック)

来週のシューティング

NEXT WEEK "SHOOTING" GAME

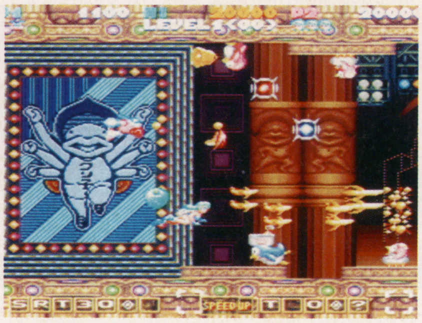
12.20

PS版もパロディ満載

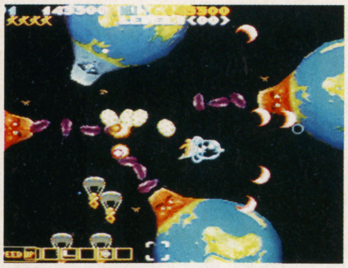
プレイステーション 実況おしゃべりパロディウス ~forever with me~

『グラディウス』シリーズをパロディにしたてあげた『パロディウス』シリーズの最新版。

プレイ中は実況により、とてもにぎやか。2人同時プレイも可能で、パワー全開で怒りショットを撃ちまくる「怒り攻撃」や、相手を投げ飛ばして攻撃する「投げ攻撃」といった、2人ならではの特殊攻撃もできるぞ。



⇨シリーズおなじみのキャラクタに加え、妖精のスゥといった新キャラも



⇧ポリゴンの敵が襲いかかってくるアクシデントステージ。つらいんだなコレが

おまけ1とおまけ2

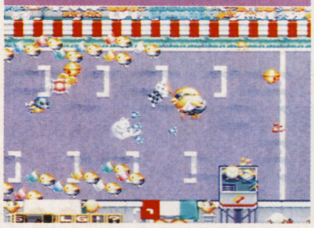
専用のステージが用意されているオマケモード。レース風のタイムアタックと、高得点をめざす得点かせぎが楽しめる。

とくてんであそぼー



⇧たくさんのベルや、ステージ途中にある得点アイテムを集めていこう

たいむであそぼー



⇧まずは完走をめざす。なれてきたらスピードを上げ、タイムアタックだ

コナミ
12月20日発売
4800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)

12.20 ▼ 12.26

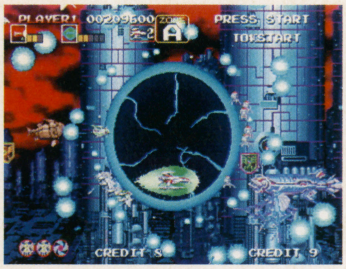
12.20

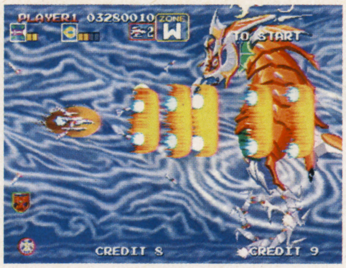
魔の手よりダライアス星を取りもどせ

プレイステーション DARIUS外伝

94年秋に、アーケード版で話題を呼んだシューティング『DARIUS外伝』が、プレイステーションに移植されるぞ。

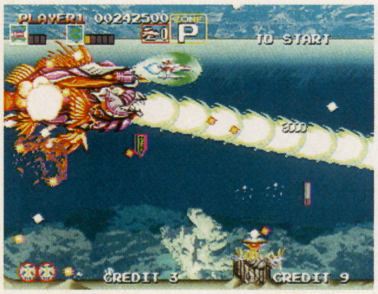
自機は、ショット、ミサイル、シールドの3つがパワーアップする。パワーアップすると、威力とともに見た目も大きく変化していく。今回はシリーズ初の特殊武器「ブラックホールボンバー」がついた。また、PS版オリジナルとしてCGムービーが追加された。


⇧ザコ敵を呑み込み、そのあと全体にダメージを与えるブラックホールボンバー


⇧ほぼ最強状態の自機。実は白弾＋ウェーブのパワーアップ段階が一番強いのだ

オリジナルCGムービー

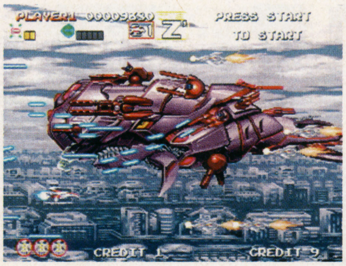

⇨オープニングとエンディングにCGムービーを追加。サービス、サービス


⇧中ボスは味方にすることが可能。強力だ


⇨ゾーン選択で何度でも楽しめる

ボスは魚型巨大戦艦

ステージの最後に待ち構えるボスは、海の生物をモチーフにした巨大戦艦。中には、1画面に収まらない超巨大なボスもいる。多彩な攻撃パターンとすさまじい耐久力はプレイヤーを苦しめる。


⇧絶大な耐久力を誇るGREAT THING。長期戦は覚悟のうえで


⇧ファイナルゾーンのボスより強いかもしれないCRUSTY HAMMER

ベック
12月20日発売
5800円
CD-ROM

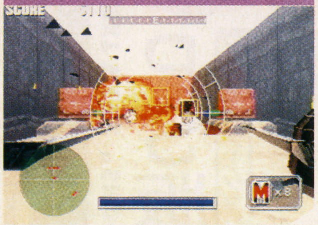
12.20

凹凸した面を飛行する

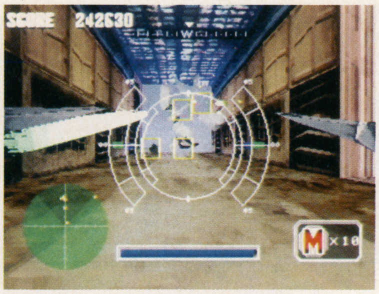
プレイステーション ガレオス

凹凸のある地面に沿って飛行するため、空中を飛行するシューティングとは異なるスピード感、臨場感がある。フィールドの敵を倒しながらパワーアップアイテムを手に入れ武器を強化していこう。

トレーニングステージ

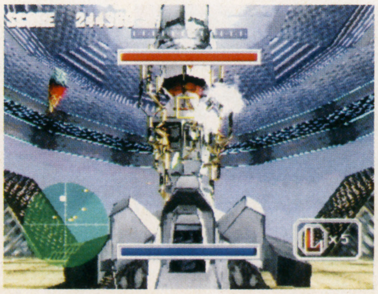

⇧本編とは別に練習用ステージが用意されている。まずはここから


⇧視点の切り替えは2種類あるぞ


⇧照準内の敵への攻撃は、自動追尾する

時間内にボスを撃破

各ステージで一定時間が経つと、敵の援軍が来てゲームオーバーとなる。残り時間が1分を切ると画面右上にカウントダウンの数字が表示される。広大なフィールドだが、ボスを早く発見しよう。


⇧ステージによってはボスが複数いるのだ

レーダーで位置を確認


⇧R2ボタンを押すと、画面左にボスのいる方向を示す矢印が表示される

アトラス
12月20日発売
5800円
CD-ROM

欄外情報 スーパーファミコン ボンバーマンビーダマン ハドソン 12月20日発売 5800円 ビー玉を飛ばして爆弾を爆破するゲーム



イラスト・大阪府／みゆきのお母さん

来週のアドベンチャー

NEXT WEEK "ADVENTURE" GAME

12.20
▼
12.26

12／20～12／26発売予定の全タイトル

COMING SOON

12.20

フルポリゴン！古代文明遺跡を冒険

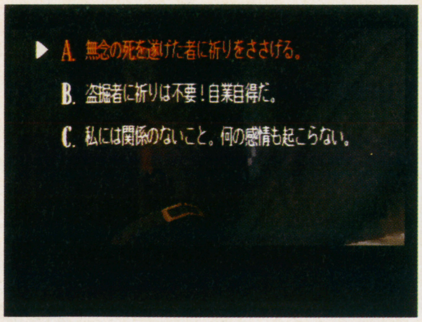
プレイステーション NOT TREASURE HUNTER

古代の神秘に魅せられたイギリス人の冒険者ジェームズ。プレイヤーはジェームズとなり、古代文明の遺産を求めて、神秘の洞くつに侵入する。

プレイするたびに展開が変化するマルチストーリー、マルチエンディングが採用されている。



⇧この男が物語の主人公であるジェームズ・アークライト。ロマンを求める29歳の紳士的なイギリス人



⇨途中の選択肢によっては、まったく違うストーリーに進んでしまう

リアルタイムの冒険

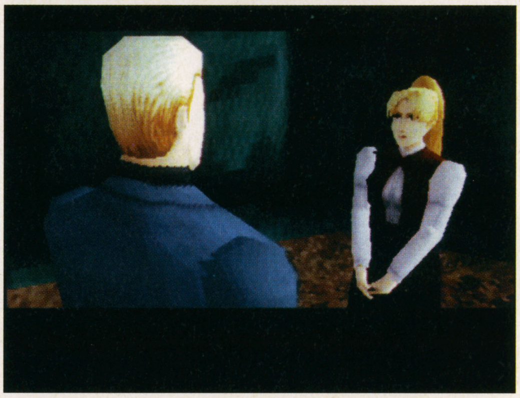
1回のプレイタイムが2時間ほどのアクションアドベンチャー。基本的にはアクションで進行する。プレイヤーも敵もリアルタイムで動き、じっとしていても襲ってくる場合がある。敵との戦いは、パンチやキックのほか、武器も使用できる。武器はコマンドメニューから選択しよう。アドベンチャー部分では、選択した答えで進行が変化する。



⇨つねにコマンドメニューが開ける。すばやく持ち物を交換しよう



⇧怪物との戦闘だ。弱い奴はパンチやキックで戦っても倒せるぞ



⇨怪物に襲われていたリサという名前の少女を助けた。薬草を採りにきたらしいのだが

アクティアート
12月20日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

12.20

ジョークはアメリカン

プレイステーション ウェルカムハウス2

7月4日のアメリカ独立記念日。主人公であるキートンは、おじさんと一緒に記念日を祝うために、おじさんの家を訪れた。

しかし、このおじさんというのがやっかいな人で、人を驚かすのが大好き。爆弾や、たらいなどのさまざまな仕掛けでキートンを驚かそうとする。この驚かしかたがまさにアメリカンジョークそのものというノリなのだ。

操作は簡単で、移動、調べる、アイテムを使う、の3つだけ。特に難関などはないので、あらゆる場所の仕掛けを楽しもう。



⇧この人がキートンのおじさんのアンクル・パーキンソン。いたずら好き



⇨プレゼントの箱をあけたら何と爆弾が!! まったくあのおじさんは…



⇨電話でおじさんと話ができる。ヒントが聞けるが、その後で大爆発

ガスト
12月20日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

12.20
セガサターン

大人気恋愛♡アドベンチャー第2弾

きゃんきゃんバニー・プルミエール2

ある出来事がきっかけで、縁あるものを幸せにしなければならなくなった主人公。その「もの」とはカワイイ女の子だったり、ゲーム機であったりといろいろ。しかし、そこは18歳以上推奨タイトル。ゲームの中心は女の子と出会い、親密になり、そしてムフフな体験をしようというものだ。



➡こんなドキドキシーンが満載なのだ



⬆『2』では、時間の概念が加わり、マップ上で移動先を決定するようになった。場所によって、出会える女の子が変わってくるぞ



⬇スワティの妹分であるサワディも登場する。まだ「縁結びの神の見習い」といったところだが、主人公と女の子の橋渡しも…

恋愛対象の女の子6人

主人公のオトす（？）べき女の子は6人。街のどこかで出会うことになるだろう。しかし、親密になるには、会話途中の選択肢でうまく受け答えする必要がある。逆にそれに失敗してしまうと、二度と出会えない場合もあるぞ。選択肢は慎重に選ぼう。



⬆主人公の高校時代の同級生「石鍋環」。その頃はただの友だちだったが今は…。料理学校に通う家庭的なコ



⬆主人公の住むアパートの隣のマンションに引っ越してきた「桜庭ひかる」。予備校に通う浪人生で気が強い



⬆桜庭ひかると同じ予備校生の「府川亜矢子」。だが、勉強はせずに遊びまわってばかりいる今風の女の子



⬆箱入り娘で世間知らずの「東山日奈緒」。海外生活が長かったのと病弱のため、友だちがいない。霊感が強い



⬆主人公のアルバイト先の店長代理「檜山有紀」。外見は幼く見えるがこれでも21歳。控えめで真面目な性格



⬆オトナの女性といった感じの「篠原友恵」。会社の経営者であり、仕事を生きがいとする。シブい男が好み

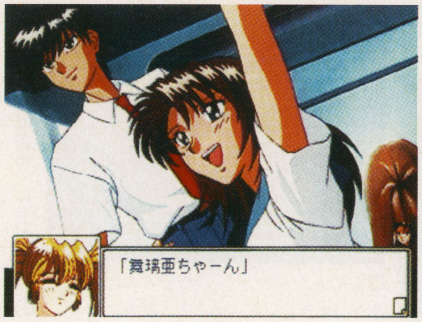
キッド
12月20日発売
7500円
CD-ROM
（2枚組）
バックアップメモリー対応
（31ブロック）
シャトルマウス・マルチコントローラー対応

12.20
セガサターン

今回は舞璃亜が主人公

NIGHTRUTH Explanation of the paranormal "Maria"

超常現象をテーマにしたアドベンチャーゲームの第2弾。今回の主人公はシリーズのヒロインである水凪舞璃亜（みずなぎまりあ）。実際に起こった3つの怪事件（メアリーセレスト号の謎、切り裂きジャック、ファティマの奇跡）を彼女たちが体験するのだ。もちろん今回も豪華声優陣起用で、キャラはしゃべりまくりだぞ。



➡シスターであり、タイムスリップの能力をもつ水凪舞璃亜。声：宮村優子



➡ゲーム中は、多くのビジュアルカットが挿入され、物語を演出する

メアリーセレスト号の謎



⬆姿を消した船員たちの謎を追う

切り裂きジャック



⬆切り裂き魔の影が舞璃亜に迫る

ファティマの奇跡



⬆マリア像の目から血の涙が…

ソネット・コンピュータエンタテイメント
12月20日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（1ブロック）

12.20

魅力満載のギャルベンチャー

プレイステーション　ありす イン サイバーランド

ビジュアル＆アニメーション＆美少女満載のアドベンチャー。舞台はコンピュータネットワークの発達した未来の東京。現実世界と電脳空間サイバーランドで、ありす、麗奈、樹莉の3人の女子中学生が大活躍。

シナリオは全部で5つ用意されていて、ヒロインの3人以外にも魅力的な女の子がたくさん登場するぞ。また、ストーリーとまったく関係ないサブイベントやミニゲームも充実している。ありすたちの意外な一面が見られるかも。





⇧マップ上のさまざまなスポットを移動して、イベントを発生させよう。ちなみにこれは現実世界のマップだ



⇧ゲーム中に選択肢が登場する。選びかたによって微妙にストーリーが変化するぞ

迫力の戦闘シーン

サイバーランド内では、止まったマス目によって敵と遭遇することもある。戦闘シーンはポリゴンで演出されていて、対戦格闘さながらのすごい迫力だ。



⇧バトルシーンは3Dポリゴンで演出される。気分はもう対戦格闘だ!

グラムス
12月20日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

12.20

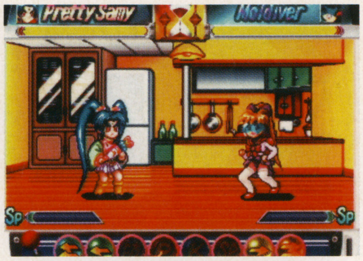
OVA版第23・24話を収録

プレイステーション　魔法少女プリティサミー Part1 In the Earth

TVやOVAで大活躍の「魔法少女プリティサミー」がゲームに登場。パソコン版からの移植で、ストーリーはOVAの第23〜26話にあたり、Part1では23、24話の分を収録。話す、見る、考える、行動の4種類の選択肢を選んで進む。随所にアニメーションを取り込んでいて見所たっぷりだ。



⇨基本はアニメ仕立てのコマンド選択式のアドベンチャーだ



⇧ラブラブモンスターとの戦闘シーン。パソコン版より見やすくなってるぞ



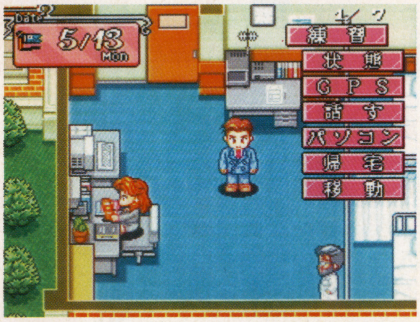
パイオニアLDC
12月20日発売
6800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（4ブロック）

12.20

纏組と協力して学園のトラブルを解決

PC-FX　ファイアーウーマン 纏組

白鷺学園に転校してきたプレイヤーが、学園のトラブルシューター「纏（まとい）組」の一員となり事件を解決するアドベンチャー。保健室にある「GPS」という機械を使うと、学園内で発生しているトラブルが簡単に分かるようになっている。事件を解決するためには腕力が必要なので、クラブ活動で自分を鍛えよう。また、恋愛も重要な要素だ。白鷺学園にはかわいい女の子がいっぱいいるので、気に入った女の子と仲良くなろう。



⇨纏組の本拠地である保健室。ここを中心に行動することになる



⇨まずは学園を歩き回り、女の子たちと知り合うことから始めよう

徳間書店／NECホームエレクトロニクス
12月20日発売
7800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応



イラスト・埼玉県／すばるれいか

来週のスポーツ

NEXT WEEK "SPORTS" GAME

12／20～12／26発売予定の全タイトル

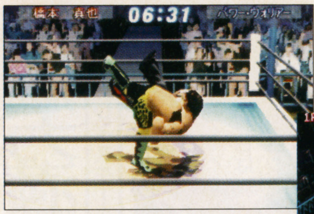
COMING SOON

12.20 ▶ 12.26

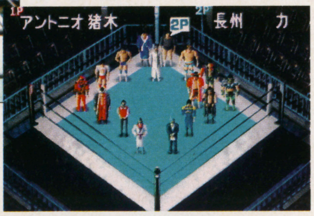
12.20

プレイステーション 新日本プロレスリング闘魂烈伝2

猪木、武藤、橋本ら超戦士の頂上決戦



⬆橋本の必殺技「DDT」が炸裂する！ 各レスラーの固有技やクセをキチンと再現しているところが、このゲーム最大のウリだ



⬇ゲームスタート時にプレイヤーの選択できるキャラは18人。前作では隠しキャラが用意されていたが、今回ももちろん登場する



➡佐々木が橋本を押さえ、武藤が宙に舞う

新日本プロレス団体に所属するレスラーが登場するプロレスゲームの第2弾。『2』の特徴は何といっても、タッグマッチが組めるようになったこと。もちろん合体プレイ、いわゆるツープラトン攻撃もでき、前作以上に燃えることは必至。どのレスラーでタッグを組むかはプレイヤーの自由だぞ。

また、使用できるレスラーも、前作に登場した10名に、アントニオ猪木、エル・サムライが加わった。さらに、隠しキャラを含めれば、総勢は20名を越すほどの充実ぶりだ。

ツープラトン攻撃もできる



⬆タッグ戦ならではの合体攻撃。マルチタップ対応で4人同時プレイも可能

330以上の多彩な技

方向キーとボタン、相手の状態や位置で出る技が異なるこのゲーム。技の数も前作の2倍以上にあたる330種以上と大幅にアップ。最新の技も詰め込まれているのだ。



➡燃える闘魂猪木のナックル攻撃。技のモーションは本物そのままだ

トミー
12月20日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1～15ブロック）
マルチタップ対応

12.20

プレイステーション 首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ

華麗なドリフトを決めろ

いかに美しくドリフトを決められるかを競うレースゲーム。コースは筑波サーキットと架空のサーキットの2つ、計3つを収録。そこで、全国各地から集まったカーキチと勝負し、勝つか引き分けるとポイントが加算されるのだ。ポイントが貯まれば、チューニングで車の性能をアップできる。



⬆最初から20万ポイントをもってのスタートとなる。まずは坂東商会でパーツを購入しよう



➡横すべりする感覚がたまらない

決め手はチューニング



➡なにはともあれ性能アップをはかる

ドリフトポイントを競う



➡何度も練習して、高得点をめざせ！

メディアクエスト
12月20日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1～3ブロック）

12.20

64でしかできない操作感を味わおう

ニンテンドウ64 実況Jリーグ パーフェクトストライカー

コナミの実況スポーツシリーズが、N64に登場。3Dスティックとボタンを使用することで、これまでのサッカーゲームにはない動きが可能になった。その分、操作は多少複雑だが、さまざまなアクションが楽しめるぞ。

Jリーグ全16チームの各選手のデータは、今年の9月終了時のものを収録している。また、モーションキャプチャーで実際の選手の動きを取り込んでいるので、細かい動きまで忠実に再現されているところがうれしい。



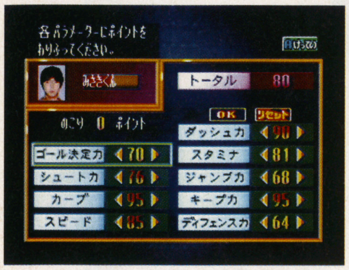
⇨3Dスティックならではの独特の動きが楽しめる



⇧シナリオモードでは、今シーズン実際に行われた試合の途中からプレイできる



⇧いろいろなモードが楽しめる。まずはトレーニングで慣れるのがいいかな



⇧エディットでオリジナルの選手を作成。Jリーグチームに入れることもできるぞ



⇧各選手には能力が設定されている。また、その日の調子の良し悪しもあるのだ

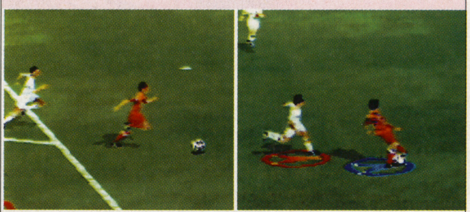
コナミ
12月20日発売
9800円
ロムカセット
(64M)
コントローラパック対応
(38ページ)

ヒールリフト



⇧足の間にはさんで、ボールを頭上に上げるテクニック。タイミングが難しいが、決まればかっこいいぞ

スルーパス



⇧相手DFの隙間を抜いてパスを出す。2年前のワールドカップ予選、対イラク戦のラモスから中山へのパスがそうだ

12.20

チビキャラがかわいい

ニンテンドウ64 超空間ナイター プロ野球キング

登場する選手が、かわいい2頭身のデフォルメキャラの野球ゲーム。スタジアムや選手などはすべてポリゴンで描かれ、セ・パ12球団の各選手のデータは、今シーズンの最終成績を収録している。

このゲームも、3Dスティックの性能を用いて、きわどいコースへの配球やスイングなど、細かい操作が可能なのだ。また、育成モードで選手を成長させたり、エディットモードでオリジナル選手を作成できたりと、いろいろな楽しみかたのある野球ゲームだぞ。

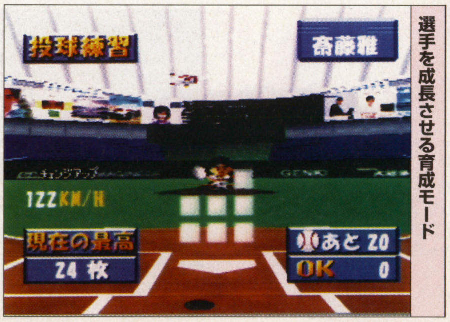


⇨基本的なゲーム画面はバックネット裏から見た視点で展開する



⇧球場も15種類用意されている。広さや形など、それぞれに特徴があるぞ

選手を成長させる育成モード



⇨ガラスを何枚割ることができるか

オリジナル選手を作るエディットモード



⇨野茂投手のようになれるかな

イマジニア
12月20発売
9980円
ロムカセット
(64M)
コントローラパック対応
(117ページ)

COMING SOON

12.20

リアルなドライブシミュレーション

セガサターン オーバードライビンGT-R

このゲームは従来のレースゲームとは多少異なり、スカイラインGT-Rをはじめとした全8種類の日産製スポーツカーの、実際に運転する操作感が楽しめるゲームなのだ。

ゲームモードには、速さを競うタイムトライアル、2台の車でマッチレースを行うヘッドトゥヘッド、ライバル車と争い勝ち抜いていくトーナメント、そして、シングルレースの4種類のモードがある。

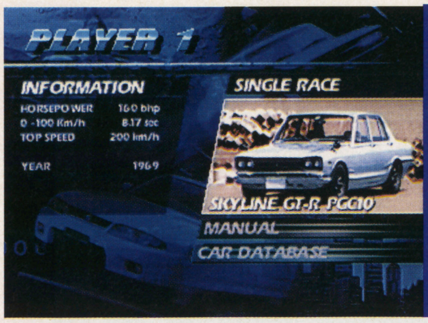
コースは全部で6種類、時間帯は明け方、日中、夕方の3種類から選ぶことができるため、さまざまなシチュエーションを選択可能となっている。

リアルさをより追求

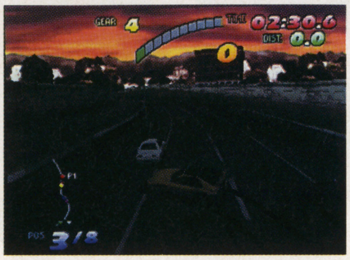
このゲームのリアルさが一番よく分かるのは、運転席からの視点。計器類の配置や動き、バックミラーにうつる景色などが見事に表現され、より実車に近いドライブが楽しめる。


GT-Rオーナーの気分が味わえそうなリアルさ

データベースも収録



詳細なデータが車ごとに用意される


車だけでなく背景も美しい



モードセレクトで好きなコース、好きな時間帯を選んで走ろう


もちろん視点は切り替え可能。この視点で、外観もリアルなことがわかる


初代GT-Rも、忠実に再現。その内装は、時の流れを感じさせる

エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)
12月20日発売
6200円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(52ブロック)
レーシングコントローラー・マルチコントローラー対応

12.20

選べるモードは多彩

セガサターン STREET RACER EXTRA

ゲームボーイやSFCで出ていた『ストリートレーサー』が、サターンで登場。

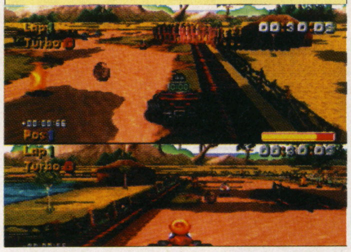
ゲームモードは写真で紹介している3つのモードにプラクティスモードを加えた4種類。全24コースものコースセレクトがあり、視点の切り替えもできるぞ。

また最大8人までの同時プレイが可能だ。友だちを集めて大勢でのプレイで燃えろ。

バトルロイヤルモード


体当たりなどで相手を外に弾き飛ばせ

マッチレースモード


相手の動きを見極めるのがポイント

チャンピオンシップモード


ポイントを稼ぎ総合優勝をめざせ


コース上のアイテムや、トラップを上手に利用してライバルに差をつけろ


リプレイを正面から見たもの。リプレイを意識して、カッコ良く走ってみたい

UBIソフト
12月20日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(17ブロック)
マルチターミナル6対応

12.20

競艇をレース+シミュレーションで体験

セガサターン　バーチャル競艇

日本固有のギャンブルスポーツであるボートレースがサターンに登場。

ストーリーモードである「競艇英雄列伝」で競艇選手となって、7大タイトルの制覇をめざすのだ。

最初に本栖研修所で研修生活をおくる。レース技術を模擬レースで、必要な知識を学科試験で学んでいく。試験をパスするとプロの競艇選手としてデビュー。フルポリゴンで再現されたレースで戦っていく。

また、風向きや波は、ゴールまでのレース展開へ影響を与えている。



⇧レースの迫力が伝わってくる。ターンが重要だ

レース予想もできる

ストーリーモードである「競艇英雄列伝」以外に、純粋にレースだけを楽しむタイムアタックモード「タイムトライアル」や、競艇に関する知識が詰まったデータベースモードの「実戦競艇教室」、選手データを入力し、実際のレース結果を予測するモード「競艇観戦記」の3つがある。まさに競艇三昧なのだ。

ストーリーモード



⇧プロの選手となって、競艇を擬似体験するモード。レースが熱い



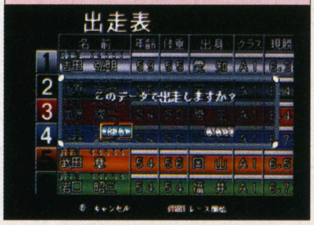
⇧晴れてプロ選手に。斡旋をうけたレースに出場し、上をめざしていこう



⇧まずは本栖研修所で、ボートの操縦と競艇の知識を学ぶ。始めが肝心だぞ

日本物産
12月20日発売
6800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(62ブロック)
マルチコントローラー対応

レース観戦モード



⇧選手のデータを入力して、レースを観戦する。結果が気になるところ

データベースモード



⇧ほんとに細かいデータベース。競艇についての知識が身につくぞ

タイムアタックモード



⇧単独か複数によるレースを選べる。ニューレコードを叩き出せ!!

12.20

演出・イベントを追加

NEO・GEO　得点王 炎のリベロ

サッカーゲーム『得点王』シリーズの第4弾。シリーズを通しての爽快感と、シンプルな操作性を継承しつつ、新たなシステムなどを追加している。そのうちの一つがエキサイトゲージで、選手の能力を左右するというものだ。

特殊なイベント画面

通常画面とは異なるアングルのイベント画面、得点に密に関わってくるシュートチャンス画面などが、随所に盛り込まれている。試合を面白くしてくれるぞ。



⇧前作の強化項目から変更されたタイプ選択。それぞれまったく性質が異なるのだ



⇧使用できるチーム数はシリーズ中もっとも多く、80ヵ国から選択可能だ



⇧選手の髪型は短髪とドレッドヘアを追加。ビジュアル面も強化しているぞ

SNK
12月20日発売
29800円
ロムカセット
(226M)



⇧シュートチャンス画面で得点をゲット!!



⇧直接ゴールが狙える、直接フリーキック画面。選手操作の駆け引きが熱い



イラスト・大阪府／みゆきのお母さん

来週のテーブル

NEXT WEEK "TABLE" GAME

COMING SOON

12.20 ▼ 12.26

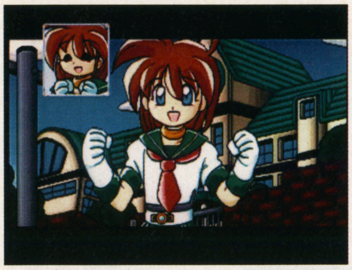
12／20～12／26発売予定の全タイトル

12.20

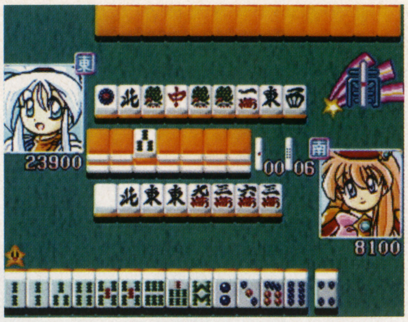
セガサターン　ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和

ぷりちーギャルと麻雀

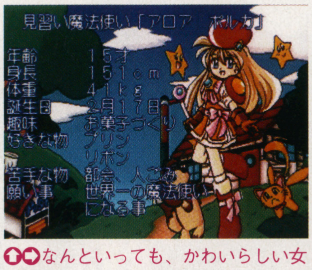
キュートで明るい女の子が7人登場する麻雀ゲーム。各キャラには声優を起用しているので、対局中やイベントシーンではしゃべりまくりだぞ。対戦は一対一形式で、各キャラには「鳴きまくり」「チャンタねらい」「アンコ好き」などの得意な戦法があるのだ。



⬆対戦前後はこういったシーンが挿入される。もちろんキャラはしゃべりまくり



⬅対戦形式は一対一。イカサマはなし





⬆➡なんといっても、かわいらしい女の子がたくさん登場するのが魅力。それぞれ打ちかたに特徴がある

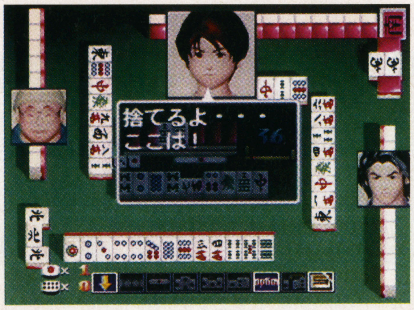
ナツメ
12月20日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（1ブロック）

12.20

ニンテンドウ64　麻雀MASTER

対戦相手がリアクションしまくるぞ

4人打ち形式の麻雀ゲーム。対戦相手となるキャラは19人登場するが、それぞれに「アガリ執着」「セオリー重視」といった性格設定がなされている。また、それに合わせて、対局中も「ここは勝負！」「もうダメ。お～りた」といったリアクションをとるぞ。



⬅状況ごとにリアクションをとる



⬆対戦相手となるキャラは、「サウスエンド倶楽部」に7人が、フリー雀荘「九龍」に13人が登場する

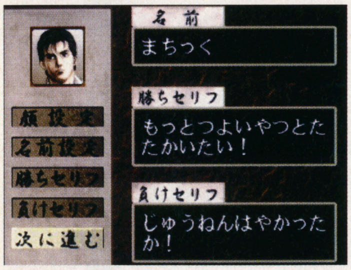
コナミ
12月20日発売
9800円
ロムカセット
（64M）
コントローラパック対応
（14ページ）

12.20

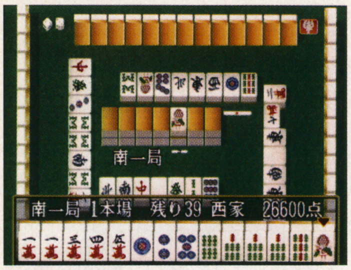
プレイステーション　ロジック麻雀　創龍

COMの思考パターンを設定できる

この麻雀ゲームの最大のウリはコンピュータの思考パターンを設定できるところ。それも、ただ単に何かの手を狙うというのではなく、パラメータの上げ下げで優先順位をつけることにより、さまざまな性格のキャラが出来上がるのだ。例えば、役牌を一番大切にするが、ドラつきの平和、タンヤオを狙うキャラ、といった具合だ。



⬆「キャラクターメイク」により、さまざまな打ち筋の雀士を作成できる



⬆対戦形式は4人打ち。「フリー対戦」と「ストーリーモード」が楽しめる

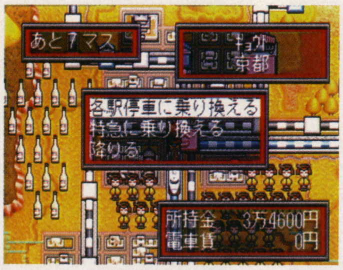
日本一ソフトウェア
12月20日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

12.20

日本全国旅しまくり

プレイステーション　セガサターン　DX日本特急旅行ゲーム

「鉄道」「飛行機」「フェリー」を乗りつぎながら、日本全国を旅する。各駅で観光や宿泊をすると「旅行ポイント」が貯まる。決められた日数の中で、一番多く旅行ポイントを貯めたものが優勝だ。



⬆遠くの場所に行きたいときは特急などに乗って、駅をとばして進んでいくと吉



⬆観光を行なうと、キレイな絵が見られるのだ



⬆アルバイトで資金を稼げるぞ。同時に少しだけ旅行ポイントも貯まる

チェックポイントをめざす

ゲームを始めると、最初にツアープランを決定する。ツアーのチェックポイントである駅にたどり着くと、たくさんの資金と旅行ポイントがもらえるぞ。



⬆チェックポイントは日本全国に広く散らばっている。まずは近くへLet's ゴー！



⬆すごいチェックポイントの量。やったね

タカラ
12月20日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(2～5ブロック)
マルチタップ対応
バックアップメモリー対応
(56ブロック)
マルチターミナル6対応

12.20

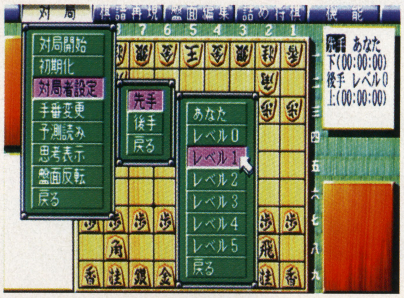
予測読みで待ち時間が短い将棋

セガサターン　永世名人II

2機種同時発売になる将棋ソフト『永世名人II』。プレイヤーの手番のときに、コンピュータ側が次の指し手を考えておく「予測読み」機能がパワーアップしている。そのため、待ち時間が短縮されていて、快適にプレイできるぞ。

コンピュータのレベルは6段階から選択できる。また、詰め将棋も遊べるようになっている。

プレイヤーの対局記録はセーブをすることができる。棋譜のデータには、江戸時代の棋士である天野宗歩名人らの棋譜も入っており、じっくりと研究ができるぞ。



⬆コンピュータ同士の対戦も可能だ



⬆棋譜は何種類も用意されているのだ

コナミ
12月20日発売
5300円
CD-ROM
メモリーカード対応
(3ブロック)
バックアップメモリー対応
(1ブロック)

12.20

ゼアスになり怪獣と戦うボードゲーム

プレイステーション　ウルトラマンゼアス

ウルトラマンゼアスの候補生となり、マスの上を進んでいく。マップ上に現れる怪獣を倒すなどして「ゼアスパワー」を集めていくのだ。決められた日数内で一番多く集めたものが優勝だ。



⬆順番でサイコロを振って進んでいく

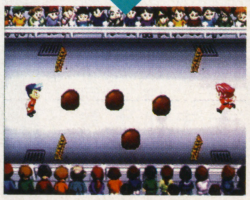
ボタンを選び怪獣退治

怪獣との戦闘はコマンド選択によるRPG方式。攻撃側と防御側に交互に別れて戦う。3ターン以内に怪獣をやっつけると、多くのゼアスパワーがもらえるぞ。



⬆強力な必殺技を使うためにはゼアスパワーが必要。使いどころがポイントだ

豊富なミニゲーム



⬆ゲームの随所で遊べる。これがまた楽しいのだ

東北新社
12月20日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)
マルチタップ対応

来週のパズル

NEXT WEEK "PUZZLE" GAME

12.20 ▼ 12.26

12.20

人気実機を2種類収録

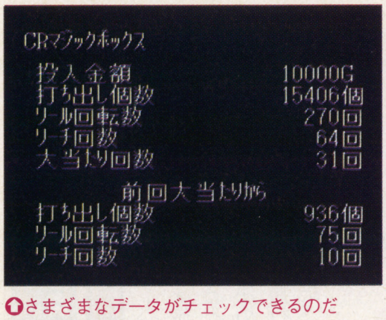
スーパーファミコン 西陣パチンコ3

実機パチンコ台を収録したソフト、『西陣パチンコ』シリーズの第3弾が登場する。今回の収録台は、「CRマジックボックス」と「CRヤッタルデー」の2機種となっているぞ。

西陣の協力で実機データを徹底的に分析、再現しているので、設定やリーチアクションがとてもリアルに仕上がっている。「研究・攻略モード」を搭載しているので実機の攻略にも役立つのだ。きみもパチプロになれるかも。



➡はらはらドキドキのリーチアクションがウリの「CRヤッタルデー」



⬆さまざまなデータがチェックできるのだ



➡「CRマジックボックス」。確変1回継続なしで大当たりするのだ



➡「CRヤッタルデー」のリーチの1つ、「デルデルリーチ」だ

KSS
12月20日
7800円
ロムカセット
(8M)

12.20

キューブを転がしてパネルを消せ

スーパーファミコン Cu-On-Pa SFC

シンプルなルールのアクションパズルゲームがSFCで登場。6色のキューブの上面と、床面のパネルを同じ色に合わせて、パネルを消していくのだ。

キューブを一定に動かしてパネルを消す「定石」と呼ばれるテクニックが、何種類か「プラクティス」モードに収録されている。基本テクとして、この定石をおぼえ、より高度な技に挑戦しよう。キューブとパネルの色が3色しかない「イージー」モードは比較的簡単にパネルを消すことができるので、ここでテクニックを身につけるのもいい。3つのモードで合計300以上の面が楽しめるぞ。

パズルモードもあるぞ

「パズル」モードでは、キューブを動かせる回数があらかじめ決まっていて、その回数内でパネルを消していかなければならない。つまり、キューブの無駄な動きは少しでも許されないということになる。とてもシビアなモードなのだ。



➡「ノーマル」モードは6色で構成されていてとってもカラフルだ



⬆隠れキャラの「オヤジ」だ。出現方法などは秘密。自分で見つけよう



⬆テクニックはまだまだたくさんあるぞ



➡『Cu-On-Pa』の連鎖シーンだ。この感動はきみの手で感じてくれ



➡比較的難易度の高い「パズル」モード。きみは全ステージクリアできるか

T&Eソフト
12月20日発売
6800円
ロムカセット
(8M)
バッテリーバックアップ対応
(最大4)

12.20

セガサターン もうぢゃ

大きなお金に両替しろ

画面上部から落ちてくる6種類の硬貨を両替して、千円札にして消す落ちものパズル。

両替のルールは、1円玉を5枚以上集めると5円玉に、5円玉を2枚以上集めると10円玉に…そして最後に500円玉を2枚集めると千円札になって画面から消えてしまう。画面上部に硬貨が詰まるとゲームオーバーなのだ。

アイテムを有効に活用せよ

最初から所持していて、おじゃま猫をすべて消せる「ボム犬」、ゲーム中に落ちてくる、1種類の硬貨をランクアップさせる「ジェニー」の2種類のアイテムがある。



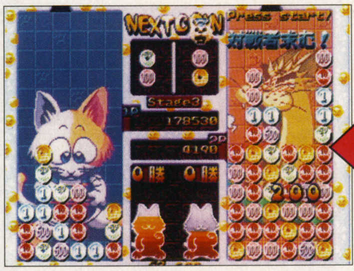
⇨個性的な9匹の猫と対戦するストーリーの「対戦もうぢゃ」



⇨1人でもくもくと練習したい時に役立つ「もくもくもうぢゃ」



⇧おじゃま猫が画面いっぱいになった。「ボム犬」を使う時がきたぞ



⇧画面上のすべてのおじゃま猫が消えたぞ。うまくすれば連鎖もできる

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント
12月20日発売
5800円
CD-ROM

12.20

プレイステーション くるくるぱにっく

フィールド自体を操作する異色のパズル

同じ色の水滴を3つ以上そろえて消す落ちものパズル。

しかし、このゲームは落ちる水滴を操作するのではなく、受け止めるフィールド自体を回転させて任意の場所に置いていくのだ。

キャラは9人いて、各キャラ毎に異なった色のフィールドをもっている。9段目まで水滴がくるとゲームオーバーになる仕組みだ。

一発逆転の必殺技を使え

各キャラは、それぞれ独自の必殺技をもっている。水滴を消すことによりフィールドの横にあるメーターを溜めれば、一発逆転の個性あふれた必殺技が炸裂するぞ。



⇧一風変わった9人のキャラから選べるぞ。こいつはハムスターのぽんれす



⇨同じ色の水滴を3つ以上並べると消える。もちろん連鎖もある

クールキッズ
12月20日発売
2800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)

12.21

ゲームボーイ スヌーピーのはじめてのおつかい

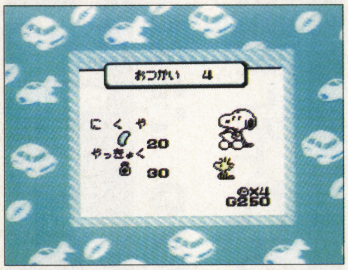
フィールドのスヌーピーをお店に導く

斜め視点のフィールド上の世界でスヌーピーを操作し、チャーリー・ブラウンが頼んだ買い物を無事に済ませることが目的。

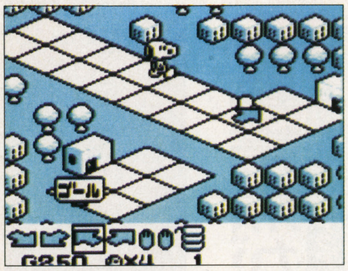
スヌーピーを歩かせたい方向のマスに矢印を置けば、スヌーピーがマスを歩いていく。マスの上には、スヌーピーを誘惑する罠や、その罠をふき飛ばすアイテムが落ちている。アイテムは、その上を通過するだけで取れるので、有効に使おう。

買う物をよく憶えること

頼まれる品物は、最初に表示されるので、自分の持ち金と何を買うかをきちんと憶えておく必要がある。買い物を間違えると最初からやり直しなので、注意しよう。



⇧面が進むにつれて、頼まれる品物が多くなるぞ。忘れないように



⇧フィールドにはいろいろな物が落ちている。使える物は拾っておこう

コトブキシステム
(ケムコ)
12月21日発売
3980円
ロムカセット
(1M)



イラスト・愛知県／ユウ

来週のETC.

NEXT WEEK "ETC." GAME

12／20〜12／26発売予定の全タイトル

COMING SOON

12.20 ▼ 12.26

12.20

プレイステーション　3Dシューティングツクール

パーツの組み合わせで簡単に作れる

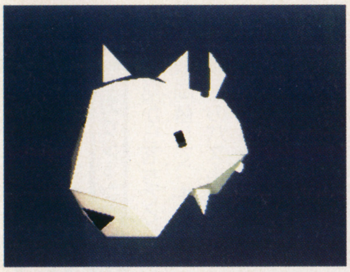
自分の思いどおりにゲームが作れる『ツクール』シリーズに、3Dシューティングを作るツールが加わった。PSならではの美しい画面とポリゴンを使って、迫力たっぷりの3Dシューティングを創ろう。

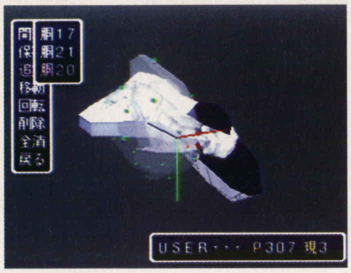
実際に作ってみる

まず手始めに、使用するキャラクタと障害物を前もって用意し、ステージの上に配置していくという手順でゲームを作る。選べる自機は戦闘機のようなオーソドックスなものから、いぬ、ねこなど毛色の変わったキャラまで多数取りそろえられている。また、モデル作成という項目で、合計350を超えるパーツを組み合わせてオリジナルキャラが作れるのだ。

ステージの設定

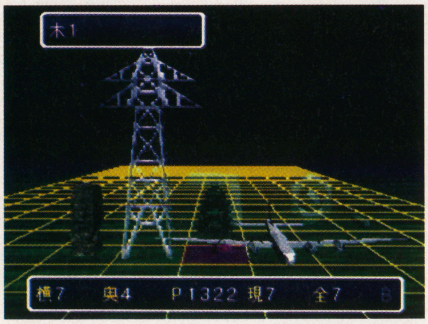
自機の設定に続いて、ステージに登場させる敵機や障害物を紹介しよう。まず、ステージ設定の項目を選択。編集を選ぶと地面にマス目が表示された画面がでてくる。そのマス目に敵機や障害物を配置すれば、実際のゲームに登場するという寸法だ。





⬇モデル作成画面。接合点は各パーツの緑色の部分だ

⬆試しに作ってみたゲームの主人公。名前は「いぬ」にしてみた



➡ステージ設定画面。この視点の他にも、真上からの視点もあるぞ

アスキー
12月20日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(8ブロック)



⬆タイトル画面も自由にデザインして好きに作ることができる



⬇やっとできたぞ！　自分の創ったゲームをプレイする感動の瞬間だ

12.20

セガサターン　アクアゾーンオプションディスク・シリーズVol.1〜5

熱帯魚が増えるディスク

TV画面で熱帯魚を飼育する『AQUAZONE』。今度発売されるオプションディスクシリーズは、そのソフトに新しい種類の熱帯魚を追加することが出来るデータ集だ。ただし、このソフト単体では動かないので要注意。



⬆おもうがまま、気のむくままレイアウトして熱帯魚を育てよ

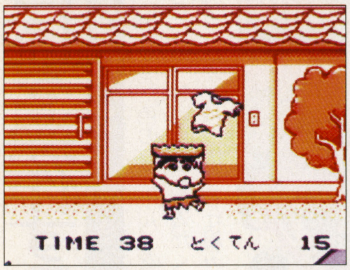
オープンブック9003
12月20日発売
各2000円
CD-ROM

12.20

ゲームボーイ　クレヨンしんちゃん　オラのごきげんコレクション

ミニゲーム14種収録

ゲームボーイ『クレヨンしんちゃん』の最新作が登場。これは今までのシリーズのなかから選りすぐりの人気ミニゲーム10種と、新作ゲーム4種、計14種類のミニゲームが遊べるのだ。ストーリーモードもあるぞ。



⬆これは、空から降ってくる洗濯物などをキャッチするミニゲーム

バンダイ
12月20日発売
3980円
ロムカセット (2M)



これがあれば勝てる!!
PlayCommander
SELECT
START
高価なコントローラーは無用!!
●格闘ゲームで難しかったあの技が出やすくなる!
●シューテングゲームで指が疲れない!
WADA-WOMAN
12月13日㊎発売予定!
2個入 480円(税別)
PS用コントロールアダプター
プレコマンダー
PlayCommander™
販売元:株式会社さくら堂
SAKURADŌ
営業本部/〒110 東京都台東区上野5丁目23番14号 御徒町MFビル1号館 TEL03(3836)1717㈹
大阪営業所/〒541 大阪市中央区本町1丁目4番7号 ニューホンマチビル TEL06(260)0858㈹
PAT.P
企画開発:WAON
SWPC-001

アーケード 緊急特報！ストリートファイターⅢ プレイ画面最速奪取

ついに胎動開始！ 緊急スクープ

A 特報 G アーケードゲーム最前線!!

ストリートファイターシリーズの最新作がついにその姿を現した!!今回は新着画面から、戦いのシステムに迫る!!

STREET FIGHTER Ⅲ NEW GENERATION

格闘アクション ストリートファイターⅢ
カプコン
アーケード 稼働日未定

キャラも一新！新たなる世代の戦いが始まる!!

ついに発表された『Ⅲ』。気になる登場キャラは全部で10名。サブタイトルの言葉どおりほとんどが新キャラで、前シリーズから継承されたのはリュウとケンのみとなった。

今回は新開発基板であるCP-システムⅢを使用して開発していることもあり、キャラの細かい動きなどが期待できる。



リュウ、ケン再び!



新ゲージ・新技の追加で戦いのシステムも変化

今回はスーパーアーツという特殊技が登場。これは前作のスーパーコンボに値するもので、能力対応ゲージが溜りしだい発動できる超必殺技だ。前作との違いは技を戦闘の前に3種類の中から1つだけ選択する点と、それによってゲージの長さが変わるという点。また、ブロッキングという動作も加わった。これは前作のゼロカウンターのようなもので、相手の技を跳ね返して反撃できるアクション。なお、これ以外の操作の詳細については今のところ未定である。

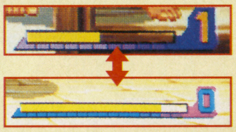
体力ゲージの下にあるものは?

体力のゲージの下にある青や赤のゲージ。これは何のためのゲージなのか、詳細は今のところ未定となっている。スーパーアーツ発動のゲージは下部に存在しているので、今回から新しく加わったアクションであるブロッキングに影響するのでは…?



能力対応ゲージ

画面左右下部にある能力対応ゲージ。これは今までのシリーズにあったスーパーコンボゲージと同様のもので、技を出すたびにメーターが蓄積され、いっぱいになると超必殺技を発動することができるというもの。今回はそれがスーパーアーツという名称に変化。戦いの前に3種類ある超必殺技の中から1つ選択することになった。選択した技によってゲージの長さも変化していくのだ。



左 青年格闘家・アレックス

少年時代に両親と生き別れになったのち、その親友である退役軍人のトムのもとで暮らし鍛えられた格闘家。大きな体格から、投げ技主体の攻撃が得意となるか?

右 女子高生忍者・いぶき

さくらに代わっての女子高生キャラ。だが、今度の女子高生は忍者なのだ。女の子であり忍者ということで非力な面は否めないが、スピードはピカ1と予測する。



↑CP-システムⅢ基板の恩恵を受けて、キャラの動きが一層滑らかになった

右 ユン

中国拳法の使い手で、街の若きリーダー。その風貌から、スピードのある攻撃が期待できる。弟のヤンも今回の戦いに参加している。

左 ダットリー

誇り高く、ダンディズムに生きるプロボクサー。前シリーズに登場したバイソンのように、パワフルな打撃技が得意そうに思える。

シルバーホーク4度目の宇宙へ！STGの雄、3Dになって再び発進

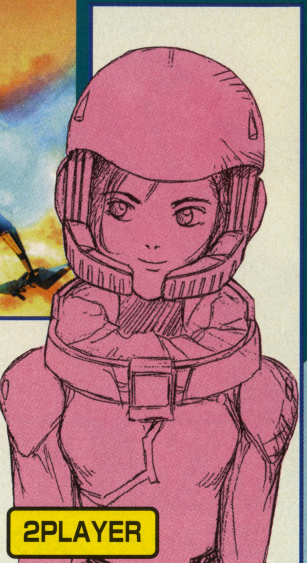


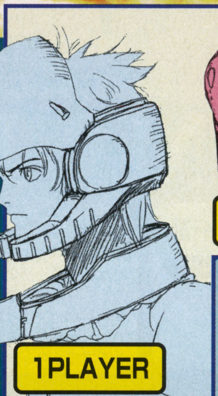
見よこの迫力。遂にシューティングはここまで進化！



FX-1基板で完全3D化された新生『ダライアス』

今年のAMショーで出展され、来訪者の目を引いたタイトーの『Gダライアス』。シリーズ最新作となる同作は、前作『～外伝』と同様の、横スクロールタイプシューティングである。だが、実はFX・1（業務用CGボード）の力を得てフルポリゴン化を果たしたのだ！





今作も2人同時プレイ可能

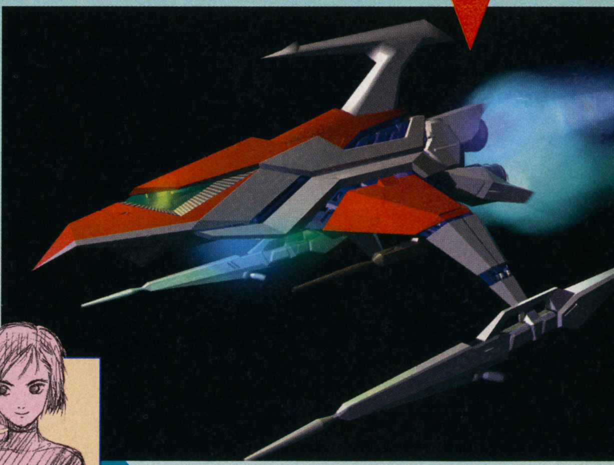
パイロットは男性（1P）と女性（2P）の2人。右は開発用の設定画だ。当然、2人同時プレイが可能となる。

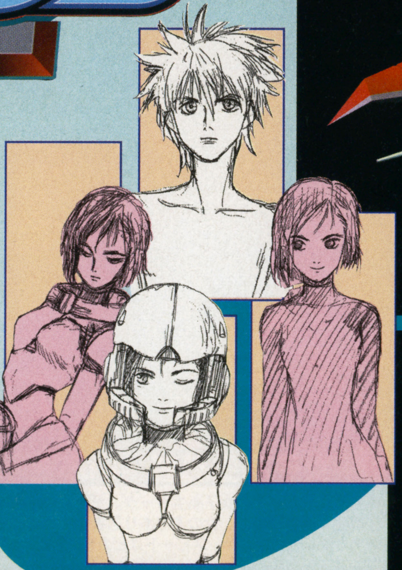
自機は当然シルバーホーク

こちらもシリーズ通してお馴染みの自機。外観は変わらないが、その血（Genealty）は強まり、武装も強化された。

Gダライアス DARIUS

遂に登場!! 3Dポリゴン化された『ダライアス』シリーズ最新作。今回は、どこよりも早く入手した画面写真と開発資料を交え、そのシステムに迫る！





from『外伝』



前作では捕まえられたのはごく一部の敵のみだった

キャプチャーシステム強化に加え、ビームシステムを装備

前作『～外伝』の、中ボスを捕まえて味方にする「キャプチャーシステム」。今作はそれが大幅強化され、ボスや地上物以外の物をほぼ全部味方にできる。

さらに、捕えた敵をエネルギー変換し、ビームとして放つ攻撃方法（ビームシステム）もプラスされた。


開発中のCG画面。シルバーホークの構造がよく分かる

アーケード 緊急特報！

Gダライアス 画面写真と開発資料を初出し



ビームシステムのゲージも興味深いが、それ以上に注目したいのがエリア表示。今作でもシリーズお馴染みのステージ分岐はあるのだが、それに加えて、進行中のステージ内でのエリア分岐が存在する。例えば、海中のゾーンを進行中に上下に分岐があった場合、上下のどちらを進むかによって、その後のボスの攻撃パターンや装備の種類などが異なってくるのだ。

このボール状のものは、キャプチャーシステムで捕まえられる敵の個数を表しているらしい。ボムみたいに、好きな時に使用できるのだろうか？

3Dポリゴン化されより立体的な攻撃と演出が可能となる

本作では、すべてがポリゴン化されたことにより、攻撃方法なども変化。写真では、ボスに対してシルバーホークが手前から画面奥へと移動しており、今までにはない攻防があることが分かる。

現状では動いている画面を確認できていないのだが、このように3D特性を活かした演出や攻撃方法があることは想像に難くない。



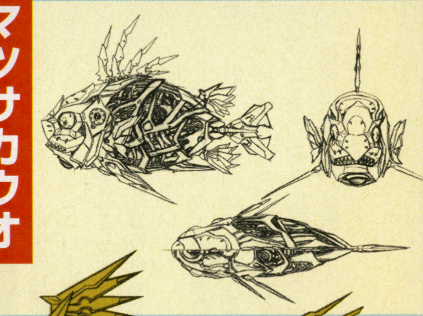
デモ画面もすでに完成に近い状態。これはどこかの母艦内か？

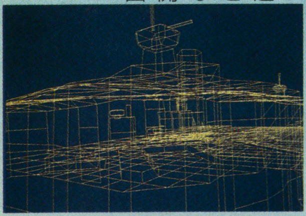
魚介類をモチーフにした戦艦群もポリゴンに!!

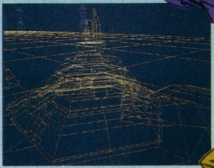
『ダライアス』になくてはならない魚介類系の敵の方々（笑）も、当然ポリゴン化された。シリーズ通しての緻密で秀逸なデザインがポリゴンでどう表現されるかが楽しみなところ。右のイラストは開発スタッフの手による原画だ。

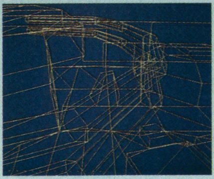


マッサカウオ







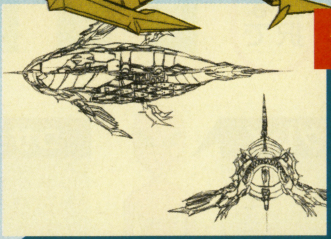


3Dになったことで制作工程は複雑化。背景一つにしても、このように3D計算され、どんな角度からの描画も可能にする

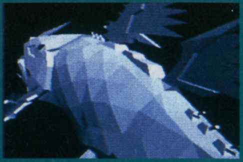
シーラカンス







上や背後から見たアングルが描かれており、ポリゴンで多角的に表示されることが予測される



シューティング Gダライアス

タイトー

アーケード 稼働日未定

「君は生命（いのち）の誕生（はじまり）を見る」

緊急SCOOP!

妖しい守護神＆変な奴らが大混戦
最高200人バトルの大迫力シミュレーション

WARA² WARS
ワラワラウォーズ
激闘！大軍団バトル

「ゲームが難しい」「設定がカタくて入りにくい」そんなシミュレーションが苦手なあなたに朗報。分かりやすい操作性に簡単なコマンド、誰でも手軽に「世界征服」にいそしめる(?)シミュレーションが登場だ！
しかし手軽さだけがウリではない。戦闘シーンではミニキャラが入り乱れて戦う楽しさを堪能できちゃうぞ。
本誌初公開となる本作。今回は節目となる各ポイントを押さえていくぞ。



シミュレーション	ワラワラウォーズ ～激闘！大軍団バトル～
	翔泳社
SS	3月発売予定 価格未定
	バックアップメモリー対応（ブロック数未定）

兵士を集めて領土をゲット！目指せ世界征服

10種類の兵を雇って他国を侵略していく陣取り型シミュレーション。プレイヤーは10のエリアから自国を選び、編成した軍団を送り込んで他国を征服していく。

しかし、他国も易々とは征服されてくれない。軍団を送り込んだエリアに敵軍がいた場合、エリアを賭けた激闘が繰り広げられるのだ。最終目的は世界征服だ！

忍者から宇宙人まで10種の兵士から選択

選択できるキャラクタ（兵のタイプ）は総勢10人。選んだ大陸によって、スタートするキャラも変わってくるのだ。

各キャラには個性があり、寒さに弱い奴、暑さに弱い奴などそれぞれの強さは気候条件に左右される。今回はその中から7キャラを紹介。お気に入りのキャラクタを今からチェックしてはいかが？

世界征服までの道のり

自軍のエリアを選択 ◀ 兵を雇って軍団編成 ◀ 領地を奪って金を得る ◀ その金で再び兵を雇う



ナイト
ゲルマン大陸出身の誇り高き重騎士軍団。ロングスピアの攻撃は強烈。戦闘の要になる。



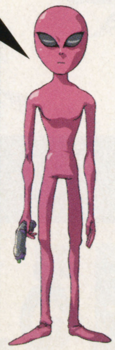
ニンジャ
ヤマト大陸出身の女忍者。華麗な日本刀さばきで敵を翻弄する美少女軍団なのだ。しかしレベルアップのスピードが遅い。



アマゾネス
アマゾナ大陸出身の、これまた美少女軍団。今回紹介された7軍団では一番原始的な軍団だ。露出度の高さが災いして、寒いエリアでは弱ってしまう。



グレイ
謎の生命体。体力は少ないが、目から怪光線を発射する。手に持っている武器も怪しくてイイ感じ。出身はネオ大陸。



コサック
筋骨隆々の巨体がたくましいピロシキ大陸出身の武闘軍団。戦斧を武器に大暴れするタイプの兵だ。出身が極寒の大陸だけあって、暑いエリアでは弱ってしまう。



ファラオ
神秘の宝剣を片手に、サハラ大陸からやってきた軍団だ。薄着で出陣しているだけあって、寒いエリアでは極端に体力が減ってしまう弱点があるぞ。

アリババ
大型の円月刀で敵をなぎ払うイスマン大陸の巨漢軍団。太っているため、きびしい環境のフィールドでは動きが制限されてしまう。



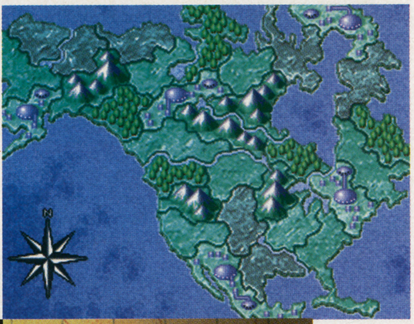
SS緊急特報！ ワラワラウォーズ～激闘！ 大軍団バトル～ システム＆キャラクタを一挙公開

エリア各地の城を陥落させて自軍を強化する

各エリアを征服していくうえでポイントとなるのが城。1つのエリアには5ヵ所前後の城があり、そこを制圧すればお金の収入はアップ、大きな収入源になる。さらに、城を守備する軍勢には防御修正値がプラスされ、敵軍と有利に戦うことができるのだ。

これらの特典を得るためにも、敵エリア内に侵入したときは城を目的に軍勢を進め、制圧した城を拠点に領地を広げていくことになる。城がエリアの要なのだ。

しかし、敵にとっての拠点も城だ。敵軍も城を落とされまいと、必死の防衛をするのは間違いない。城をめぐる戦闘こそが、戦いの趨勢を決めることになりそうだ。



下が全世界を示すワールドマップだ。現実の世界地図に似ているが、よく見ると細部が変化している。右は北アメリカ部分（ネオ大陸）の拡大図。

ワールドマップ





⇧中東に位置するイスマン大陸。各大陸は直接には繋がっていないのだ

兵士やカードはお金で入手

お金をゲットしたら、次はそれを元手に軍団の強化を行う。お金でできる軍団の強化は大きく2つに分けられる。

1つは新たな兵士を雇い入れること。新たな兵士といっても、雇える兵士は始めに選んだキャラクタタイプのものだけになる。

もう1つが切り札となるカードの購入。カードは後述の守護神の召喚など、便利なものばかりだ。



⇨コマンド画面だ。さて命令は？

戦場は大混戦！陣形が勝敗を決する

チビキャラがワラワラ戦う大乱戦。戦場こそが、このゲームで最も華やかなシーンだ。戦いの勝敗を決めるのは、兵力の多さやキャラクタと気候の相性、そして軍団の陣形である。

陣形は多種多様。各々の陣形には優勢、劣勢といった関係があり簡単にいえばジャンケンに似た性質を持っているのだ。相手の陣形に有利な陣形を選択できれば、不利な状況からの逆転があるかも？



⇨ナイト軍団対忍者軍団。そして鶴翼陣対魚鱗陣。気分は川中島？

●困ったときの守護神だのみ

敵の兵力は強大、苦手な気候、陣形も不利。そんな大ピンチを覆す唯一の方法がカードだ。

カードにはいくつかの種類があるが、その中で最も強力なものが守護神の召喚である。各キャラクタにはそれぞれ守護神が付いており、守護神カードを使うと呼び出せるのだ。守護神の攻撃力は激烈の一言。これでピンチも覆る！



⇧げに恐ろしきは守護神さまじゃ。この後ナイト軍団は壊滅したそうな。南無南無



バトル画面CHECK

チョコマカ動く戦闘シーン。しかし見とれていないで各データを常にチェック。①のUPは軍団の総数。最も注意すべきデータだ。②のMPは必殺技ゲージ。ゲージは戦闘開始時は0で徐々に溜まっていく。満タンになれば、固有の必殺技が炸裂するのだ。

コアラ？スフィンクス？妖しい奴らが登場予定

さて、今回は各ポイントだけを集めてみたがどうだったろうか？写真や確かなデータはないが、このゲームにはまだまだいろんな要素が含まれているぞ。

紹介できなかった残りの3キャラ、各キャラ固有の必殺技や守護神。そしてまだまだ謎の多いカードの存在…。その中でも守護神は各大陸のイメージにあった妖しい奴らばかり。現在入手した情報だけでも、大コアラやスフィンクス、円盤やモアイといった奴らがいるそうだ。どの大陸でどの守護神が出るかは想像できるのでは？

戦闘シーンで忍者が乗る大ガマガエルやナイトの馬も怪しい…。全ての兵士にはレベルがあるという情報も入っているので、レベルが上がれば乗り物に乗れそうだ。

まだまだ未確認情報の多いこのゲーム。次の情報を楽しみに待ってて欲しい。ではアデュー。

最速スクープ!!

圧倒的ボリュームを誇るシリーズ最新作に注目せよ

GT-ASSOCIATION公認
ALL JAPAN GT GRAND TOURING CAR CHAMPIONSHIP

GT MAX Rev.

ALL JAPAN GRAND TOURING CAR CHAMPIONSHIP



全日本GT選手権 MAX Rev.

熱狂的な固定ファンも多い『全日本GT選手権～』シリーズ。最新作はCD2枚組みという大容量での発売となる。レースゲームとしては初となるだけに、実際はどんな内容になるのか気になる読者も多いはず。今回は新着画面を交えてその全容をお伝えしよう!!

スポーツ	全日本GT選手権 MAX Rev.
	KANEKO
PS	2月発売予定 6800円 メモリーカード対応(1ブロック) ネジコン対応



◆コースアウトした瞬間。マシンの効果音はすべて実際のものを使用



◆ポリゴンサーキットを疾走するマシン。写真はコックピット視点のもの

DISC1の中身は？



君のPSがGT選手権のサーキットに

先月11月には、国内初のオールスター戦となるシリーズ最終戦も行われ、盛況のうちに今年度の幕を閉じた全日本GT選手権。このレースを、3Dポリゴンでリアルに再現したレースゲーム『全日本GT～』の最新情報をお届けしよう。レースゲームとしては異例ともいえるCD2枚組みで発売されるこのゲーム、まずは1枚目の内容を紹介する。

チーム&マシン紹介

以前にも紹介したが、ゲームに登場するレーシングチームやドライバーたちのデータは、すべて実際のものに基づいている。登場するチームは全部で20チーム、ドライバーは総勢42名と膨大なデータが収録されているのだ。この中で、プレイヤーは彼らと同じチームに所属したり、ライバルとして競い合ったりするのだ。ここでは国内の代表的チームと、所属ドライバー&マシンを公開しよう。

すべて実在、実名で登場するチーム&マシン

チーム国光



◆チームの看板、高橋国光と「ドリキン」土屋圭市。実力はもちろん、人気も高い



◆マシンはホンダNSX。今期は後半より右ハンドル車を導入した

NSX



◆NSXはル・マン耐久レースなどでも優秀な戦績を残している

KUREレーシング with NISMO



◆鈴木利男とマッチこと近藤真彦のコンビ。ゲームでは上位に食い込めるのか!?



◆使用マシンは同じくスカイライン。黒のカラーリングがシブい

KURE R33



◆低重心で安定感バツグン。コーナー性能も非常に高いマシンだ

チームZEXEL



◆元F1ドライバーの鈴木亜久里と、ベテランドライバー福山英朗のコンビが強力



◆マシンはスカイラインを使用。96年型GT-Rの実力やいかに!?

ゼクセル・スカイライン



◆もちろん、ゲームでも現実同様タイトな走りをみせてくれるぞ

PS詳細続報！

全日本GT選手権 MAX Rev.
未曽有の2枚組レースゲームの全容を探る

マシンからキャンギャルまであらゆるサーキットの魅力を収録



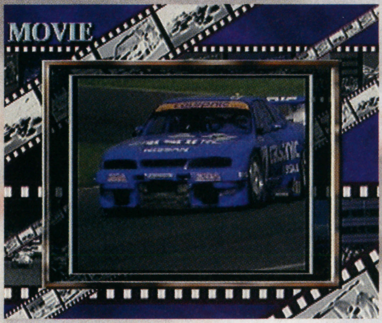
⇧マシンの3Dポリゴンモデルから、キャンギャルのお姉さんまでをデータベース化

DISC2には何が!?
データとムービーでGT選手権を完全に網羅

「2枚組みの2枚目には何が収録されているのか？」。気になる中身だが、なんとCD1枚をまるまるGT選手権に関するデータ収録に費したデータベースになっている。その内容たるやマシンの仕様からドライバーのプロフィール、そしてレースに華を添えるキャンギャルなどを網羅した豪華版。まさにGT選手権の魅力のすべてがこの1枚に集約されているぞ。

●MACHINES

今年度のレースに使用されたマシンの詳細を調べることのできるモード。国内＆海外の市販車に、極限まで改造を施したGTマシンの仕様が分かる。搭載エンジンの詳細はもちろん、各マシンの実際に走行している映像や、ポリゴンで表示された車体の細部までを自由に見ることが可能だ。



⇨走行の様子を見ることもできる



⇩エンジンを検索。排気量や最大馬力まで詳しく説明してくれる



⇧ゲームに登場するすべてのマシンを収録。車好きにはたまらない!!

●TEAM&DRIVERS

各チームに所属しているドライバーたちのデータを収録しているモード。GT選手権に関するものだけでなく、そのドライバーのプロフィールとして生年月日や血液型、身長・体重まで明記されている。また、この選手権に参加するまでの過去のレース経歴も見ることができるのだ。

さらにチームによっては、そのチームごとに専門のレーシングショップを経営しているところが実際にあるので、こうした各ショップへの電話番号からショップの案内なども調べることができる。ゲームだけでなく、実際の車の世界に興味を持っている人に重宝するモードだ。



⇨星野一義のプロフィール。2輪レースでも華々しい戦績を残している



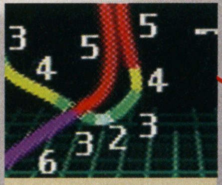
⇧チーム直営のショップまで収録している。走り屋はチェックしておきたい

●CIRCUITS

現実と同じく、ゲームで走行するサーキットコースも鈴鹿や富士など有名コースばかり。ここでは鈴木亜久里や近藤真彦といった有名ドライバーが、各サーキットの専任で攻略法を伝授してくれる。もちろんゲームの上達にも役立つのだが、実際にそのコースで戦っているプロのアドバイスは、君が将来レーサーになった時にも通用するほど本格的なものだ。



⇨各ドライバーのアドバイスはプロが聞いても参考になるかもね



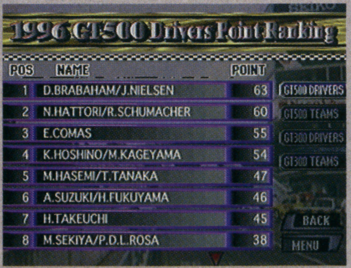
コースに細かく書き込まれている数字はギアの速度。つまり、何速で走ればよいかが一目で分かるようになっているのだ。



⇧鈴鹿攻略を担当しているのは高橋国光。本人のサイン入りなのがうれしい

●RESULTS

スタートから今年で4年と、歴史としてはまだ浅いGT選手権だが、すでに数々の名勝負が繰り広げられてきた。そんな選手権の激闘の戦績を収めたのがコレ。ここでは、96年度までのレース結果や個人成績を1戦ごとに詳しく調べることができる。ゲームを通してファンになったユーザーも、これでGT通になれる!?


1996 GT500 Drivers Point Ranking

POS	NAME	POINT
1	D.BRABAHAM/J.NIELSEN	63
2	N.HATTORI/R.SCHUMACHER	60
3	E.COMAS	55
4	K.HOSHINO/M.KAGEYAMA	54
5	M.HASEMI/T.TANAKA	47
6	A.SUZUKI/H.FUKUYAMA	46
7	H.TAKEUCHI	45
8	M.SEKIYA/P.D.L.ROSA	38

⇧ポイント制を採用しているGT選手権。1戦ごとの順位の移り変わりが分かる

●CAMPAIGN GIRLS

各チームにいるのは、ドライバーやメカニックだけではない。常にピットでまばゆいばかりの笑顔をふりまいているキャンギャルたちも、このデータベースで検索することが可能なのだ。お気に入りの彼女を見つけたら、女の子別に収録されている実写映像を堪能しよう。別の意味で熱くなること間違いなしだ!!



⇧20人以上女の子が登場。彼女たちもまたGT選手権の魅力のひとつなのだ

格闘アクションの人気シリーズがRPGとなって登場!



真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 特報!!

『サムスピ』の世界観はそのままに、RPGの味付けをしたまさにファン垂涎の一本。各キャラとようやく見えてきたシステム部分を中心に紹介していく。

RPG	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
	SNK
NEO-GEO CD	来春発売予定 価格未定

※PS版とSS版の情報は今回の記事中には掲載していません。両方とも発売は来春予定です。

ゲーム導入部

6人のサムライから1人を選んで物語はスタート

今作は2つのシナリオが用意され、好きな章から始められるRPGの形態をとっている。ゲームは最初に選択した主人公1人に仲間2人の3人パーティで進行。もとが格闘アクションなので、戦闘時のアクションは格闘ゲームのようになる。またシリーズで特徴的だった怒りシステムも継承。もちろんRPGならではの、奥深いストーリーや演出も充実する予定だ。





⇧パピィはRPGでも大活躍するのかな



⇧江戸の町並みを歩くパーティ。江戸だけあってお店がいっぱい

※画面はすべて開発中のものです。

真説サムライスピリッツ　武士道烈伝
システム＆オリジナルキャラ

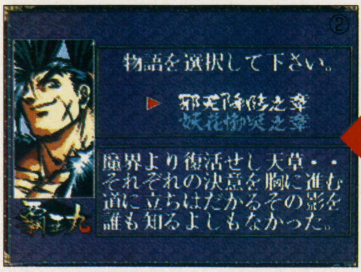
ゲームを始める前の3つの選択事項

物語を始める前に、決めなければならないことが3つある。まず主人公の決定。本作は6人のサムライから1人を選択してスタートする。次に物語の選択。ゲームは2部構成になっており、章ごとにまったく違う目的でストーリーが進んでいくのだ。

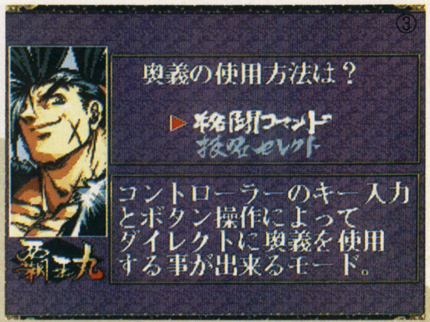
また奥義の使用方法の選択も行わなければならない。奥義と呼ばれる特殊攻撃のときに、格闘アクションと同じようにコマンド入力で技を出す方法と、従来のRPGのように技名を選択する方法を選ぶ。これはゲーム中でも変更可能。



←最初にするのはキャラ選択。6人のサムライから好きなキャラを選べ



↑次は物語の選択。どちらから始めても両方のシナリオができるので大丈夫



→奥義の入力方法の選択。格闘コマンド入力なら『サムスピ』の雰囲気バッチリ

誰を選ぶ？主人公である6人のサムライ

『サムスピ』の中でも人気の高かったキャラから6人がRPGの主人公として本作で活躍する。プレイヤーは1人を主人公として選択するが、他のキャラもパーティメンバーとして仲間にすれば一緒に冒険できるのだ。ただし幻十郎だけは1人で旅をすることになる。

キャラごとにシナリオの進行が変わるマルチストーリーで、何度も楽しむことができる。

覇王丸



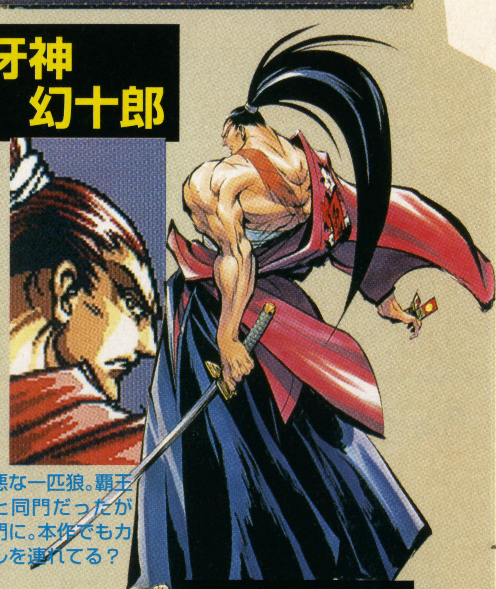
飽くなき前進を求める剣豪。豪傑そのものだが、大ざっぱでただのバカ、というわさも。メチャクチャな威力の大斬りはRPGでも再現されるのか。

橘右京



病に冒されている薄命の剣士。無口で朴念仁だが、女の子にはモテモテだ。おっかけもいる。

牙神幻十郎



狂悪な一匹狼。覇王丸と同門だったが破門に。本作でもカエルを連れてる？

ガルフォード



青い目の正義に燃えるイナズマ忍者。大活躍の愛犬の名はパピィ。

ナコルル



自然の声を聴くカムイコタンの巫女。宝刀チチウシを持ち、鷹のママハハと狼のシクルゥを連れている。

チャムチャム



タムタムの妹。友だちの猿の名前はパクパク。の一てんきで明るい性格、ジャングル育ちのおてんば娘。

システム

『サムスピ』の世界観はそのままに、基本はオーソドックスなRPG

戦闘のシステムが完全には判明していないが、基本はオーソドックスなRPG。イベントや戦闘も充実しており、『サムスピ』を知らない人でも楽しめるようになっている。もちろんファンならより楽しいことうけあいだが。

仲間を集めるサムライ酒場

ゲームは3人パーティで進み、主人公は初めは1人。仲間を集めるにはサムライ酒場で、意中のキャラに話しかければいい。サムライたちがパーティを組んで冒険するなんて胸躍るよね。



サムライ酒場でキャラに話しかければ仲間になってくれる

開発者のコメント
サムライ酒場で相手を選び終わると店の主人に本当にそのパーティでいいのか聞かれます。一度組んだパーティは、同じシナリオをプレイする間、変更できないからです。主人公になりきって、潔い侍魂でゲームにとりかかってください。

サムライたちが旅する広大なフィールド

章によって違うが、日本中や世界各国が旅の舞台。サムライが活躍する時代なので、交通手段は主に歩きだが、船での移動もある。日本の場合、各地は関所で仕切られており、手形がないと通れないのだ。手形にからんだイベントなども用意されるだろう。


箱根の関所を越えて富士方面へ出てきた。新たな土地でも数々のイベントや戦闘が待っているぞ



手形がないと、この関所を通してもらえないのだ



チャムチャムが京都に入ろうとしている。なんだかとってもアンバランス

開発者のコメント
フィールドにはトラップの多い古い高層建築物や洞窟などもふんだんにあります。
この作品で、唯一の交通機関であるのが船。その船に乗るにはお金が必要です。船着き場にいる船頭に払えば乗ることが出来ます。

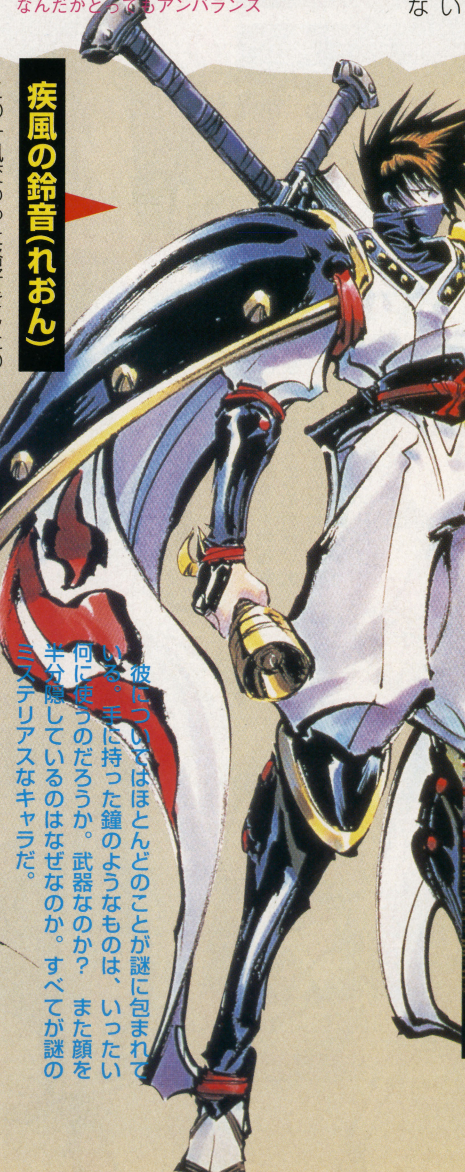
CHECK

RPG版オリジナルキャラ登場!!

疾風の鈴音(れおん)

この一風変わった格好をしたのがRPG版オリジナルキャラ、鈴音だ。「妖花慟哭之章」で登場し、主人公と一緒にパーティを組んで行動するようになるぞ。

その風貌と名前からすると、出身地は日本のようだが、かなり独特の格好だ。「風使い」である彼は、風を自由に操ることができる。背中に背負っている刀は「びずき」という名がついている。その名の通り疾風のように宙を舞い、その大刀を豪快に振るう姿が頼もしい仲間なのだ。

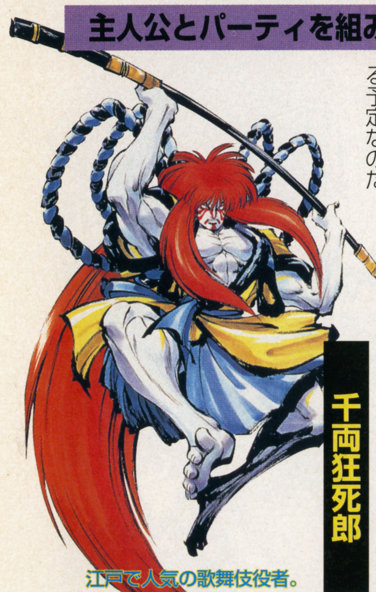

彼についてはほとんどのことが謎に包まれている。手に持った鐘のようなものは、いったい何に使うのだろうか。武器なのか？　また顔を半分隠しているのはなぜなのか。すべてが謎のミステリアスなキャラだ。

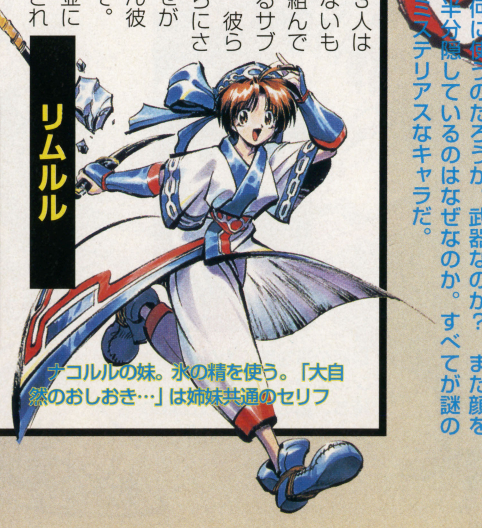


開発者のコメント
妖花慟哭之章のみに登場する謎のキャラ。素性に関してはシナリオと密接に絡んでいるため、まだ明かせません！　それほど重要なキャラだということです。この章の初めには仲間は1人のみで、途中で鈴音と出会うことになります。彼を仲間にするのも試練の一つなのです。

主人公とパーティを組み、戦ってくれるサブキャラ

ここで紹介する3人は主人公キャラではないものの、パーティを組んで一緒に戦ってくれるサブキャラたちである。彼らがいることで、さらにさまざまな組み合わせが楽しめる。もちろん彼らも奥義を使えるぞ。奥義は格闘ゲーム並に派手な演出で再現される予定なのだ。


千両狂死郎
江戸で人気の歌舞伎役者。自慢の薙刀での攻撃、必殺技、そのすべての動作が華麗な舞になっている

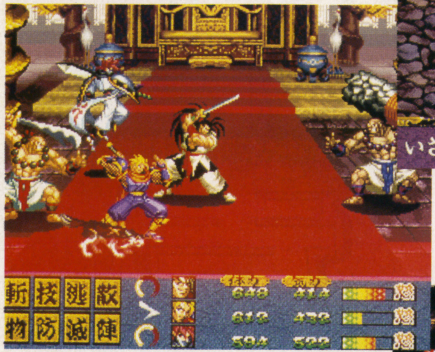

リムルル
ナコルルの妹。氷の精を使う。「大自然のおしおき…」は姉妹共通のセリフ

NEO-GEO 緊急特報！

真説サムライスピリッツ　武士道烈伝
システム&オリジナルキャラ

数多くのイベントで世界観がより究明に

豊富に用意されているイベントで、あの独特の世界観がさらに深いものになる。キャラの個性がぶつかり合う、楽しげなものが目白押しだ。またイベントから戦闘へと、流れるような演出もあるので乞うご期待。ボスレベルの敵やシリーズのキャラとの戦闘がイベントを挟むようになるぞ。





⬇なんと王虎がこちらについて戦っている。どうやら助太刀してくれるようだ。しかも相手は王竜だ。どうなってるの？

⬆王虎、そして双子の兄王竜が登場。しかも戦いを挑まれているようだ。この双子はかなり強力そう



⬆幻十郎が奇妙な神石の前にたたずんでいる。この神石どこかで見たことがあるよね

戦闘システムはまだ謎に包まれている

戦闘のシステムについては、従来のRPGのコマンド選択式。コマンドは8種類だが、その内容が気になるところ。また怒りゲージらしきものが確認できるが、シリーズ同様にゲージ一杯になると攻撃力がアップするのだろうか。この辺の詳細も気になるところだ。



⬆背景もいろいろあるぞ。薄気味悪い洞窟だ



⬆敵の姿がかなり魔物くさい。河童も見える、しかも双頭。とても不気味

開発者のコメント

奥義はレベルに応じて数が増えていきます。スタート時から2種類（チャムチャムのみ1種類）が使用可能です。最終的には10種類程度の奥義を身につけることができます。奥義は敵側も繰り出してきますので、ご注意を。戦闘では様々なシステムを導入していますので、お楽しみに。

主人公たちを手助けしてくれる公儀隠密

公儀隠密である柳生十兵衛は悪のにおいをいち早く感じ取り、主人公たちをなにかと手助けしてくれる。序盤のゲーム進行役として主人公を導く重要なキャラなのだ。

また修行場といって奥義をレベルアップより先取りで習得できる場所があるのだが、十兵衛の屋敷もその一つになる。また十兵衛の屋敷は手形を手に入れられる場所でもある。

柳生十兵衛





➡ここが十兵衛の屋敷の修行場。ここで修行すれば奥義を先取りすることもできる

⬆パーティの行く先々に出没するぞ。さすが公儀隠密

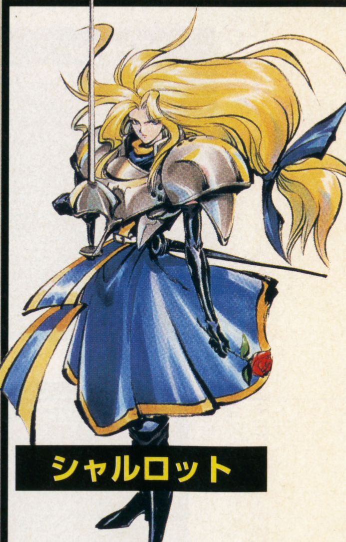
➡城で異変を発見。十兵衛のいるところに事件あり



⬆幻庵との戦闘シーン。鈴音は宙に浮いているようにも見えるが、風の力か？

おなじみのキャラもぞくぞく登場

『サムスピ』シリーズの他のキャラたちも続々と登場してくる。キャラごとにイベントなども用意されているので、ファンは大興奮間違いなしだね。



シャルロット

革命の女剣士。バラが好きでプライド高そう。レイピアの突きの威力は最高だったが、RPGではどうだろうか



服部半蔵

アースクエイク



➡ズィーガー登場。そして魔女の帽子を被ったやつはだれだ



ナインハルト・ズィーガー



不知火幻庵

⬅相変わらずの幻庵。この洞窟は幻庵の棲家なのか



➡和狆が住職の枯華院で覇王丸が瞑想中。修行かな



花諷院和狆

サターン版『ガンダム』シリーズ第2弾はZガンダムだ

シューティング

機動戦士Zガンダム 前編(仮称)

バンダイ

SS 3月下旬発売予定 6800円

前作『機動戦士ガンダム』から1年。定評ある横スクロール型シューティングが、この度『Zガンダム』として再登場。プレイヤーはカミーユとなって活躍する。



イメージ画面。アーガマのカタパルト部分

前・後編に分けてボリュームアップ

ゲームは、シューティング部分の合間にアニメデモを挿入することで、テレビ版Zガンダムの世界を再現している。『ガンダム』は1作品だったため省かれたエピソードもあったが、今作では前・後編に分けることにより、その問題を解決しているぞ。気になるアニメは、ステージごとのオープニングにテレビ版を使用し、カットイン等は描き下ろしとなっている。



スペースコロニーである「サイド7」の「グリプス1」内での戦闘シーン



主人公カミーユ・ビダンが、初めてガンダムMk-IIに乗り込んだ場面だ



クワトロと名を変えたシャアの台詞

溜めの要らない新ロックオン攻撃

ニュータイプ特有の攻撃は、ロックオン攻撃として表現されている。『ガンダム』ではロックオンゲージを溜める必要があったが、今作はロックオンボタンで照準を合わせるタイプになった。これにより操作性が増し、爽快感の点でも改善されているのだ。またZガンダムで特徴的なモビルスーツ・モビルアーマーの変形システムも、もちろん採用しているぞ。



ジャブロー降下直前のシーンか。シロッコの乗るメッサーラが見える





宇宙ステージでは、前・後ろ・奥・手前・上・下といった全ての方向から、敵モビルスーツが攻撃をしてくる

今週のラインナップ

※このコーナーの画面は全て開発中のものです。

PS、SSでも発売決定!

テーブル

ふしぎの国のアンジェリーク

光栄

PS 2月28日発売予定 5800円

SS 2月28日発売予定 5800円

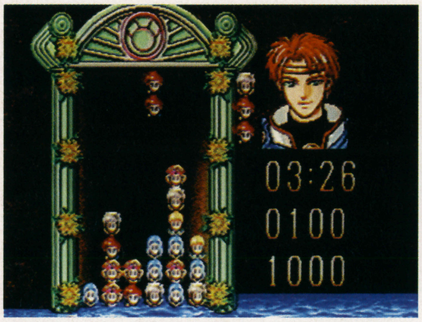
『アンジェリーク』のキャラクタ達が登場するボードゲーム『ふしぎの国のアンジェリーク』が、プレイステーションとサターンでも発売されることが決定したぞ。ゲームは「不思議の国のアリス」の世界をモチーフにしたスゴロク。プレイヤーはアンジェリークとなって「守護聖さまのお茶会」に参加するために、制限時間の4時までにゴールを目指すのだ。



オープニング。「不思議の国のアリス」のように木陰で寝ているアンジェリーク



ボードゲームといっても2人以上でプレイはできない。1人プレイ専用なのだ



ミニゲームも豊富に用意されている。これは落ちものパズルだ



闇の守護聖クラヴィス。守護聖達はイベントシーンで登場する



もちろんロザリアも登場。今回もあの手この手でアンジェリークを妨害してくるぞ

関西人のための(?)ボードゲームが登場!!

テーブル

浪速の商人 ～振ってナンボのサイコロ人生

SME

PS 3月発売予定 5800円

関西地区のみを舞台にしたユニークなボードゲームがプレイステーションで登場するぞ。ゲームモードには、最終的な獲得資産を競う「商人モード」と、大阪のシンボル通天閣を手に入れるのが目的の「通天閣モード」の2つが用意されているのだ。



「商人モード」では予め決めた期間が終了した時点での総資産を競う



舞台となるのは関西地方。出てくる地名など、他の地方の人には耳慣れないものもいくつかあるのだ

資産を増やしながら目的地を目指す

プレイヤーは、ランダムに選ばれた目的地を目指してさいころで進み、その途中で止まった土地の物件や品物を買うことで資産やお金を増やしていく。また、物件を買った土地では他のプレイヤーから通行料を取ることができる。



他人が物件を買ったマスでは通行料を支払わなければならないのだ



止まったマスでは、物件や商品を買うことができる。買った商品は目的地で高く売ることができるぞ



まずは、目的地決めから。今回は和歌山県の岬に決定した。目的地に最初についた人にはボーナスが入る

カードやイベントで状況が変わるのだ

このゲームでは様々な効力を持つカードを使ってゲームを有利に進めることができる。また、偶然にイベントが発生してゲームの流れが変わることもあるぞ。

猛虎復活や!



イベントも盛りだくさん。なかにはファンが涙するようなこんなイベントも



「ランダムにとぶ」カードを使用したところ。髭面の野球選手が出てきてどこかのマスにとばされてしまうのだ



カードは、カードマスに止まったときなどに手に入る。カードの使い方次第でかなりゲーム状況が変わるぞ

※『ふしぎの国のアンジェリーク』の画面はサターン版のものです。

シューティング

SEGA AGES／ファンタジーゾーン

セガ

SS　2月発売予定　3800円



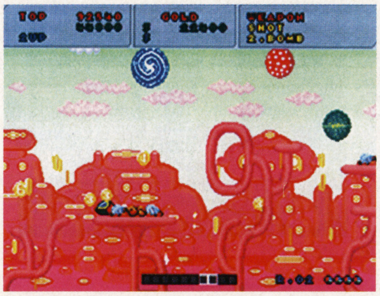
オパオパは空を飛ぶだけではなく、地面を歩くことができるのだ

往年の人気作、ついに登場！

アーケードで好評を博し、セガマークIIIにも移植されたシューティングの名作がいよいよサターンに完全移植版として登場する。空を飛べるだけでなく地面を歩くこともできる自機「オパオパ」で敵を撃ち倒していくのだ。今回は画面写真を入手したので紹介しよう。倒した敵から手に入るコインを集めてショップで強力な武器を買うという独特のシステムも、もちろん再現されているぞ。



お金で武器を買えるのだ



鮮やかな背景も完全移植

格闘アクション

神凰拳

ザウルス

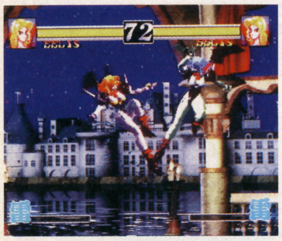
SS　3月発売予定　価格未定

登場するキャラクタがすべて神様という一風変わった格闘アクションが、ネオジオCD版に続いてサターンにも登場。このゲームでは、ポリゴンで描いたキャラを元にしてモーションを作成しているので、今までの2D格闘アクションにはなかった立体感と滑らかな動作でバトルを楽しむことができるぞ。また、ゲージをためて天変地異を起こすことで、天変地異技や超神拳技といった強力な超必殺技を使えるようになる「天変地異」システムも再現されている。

神々の戦い、今度はサターンだ！



主人公キャラのスサノオ。万人向けの扱いやすいキャラなので初心者でもOKだぞ



華麗なる空中バトルももちろん再現。制空権をつかんで闘いを有利にしていこう



キャラ選択画面。通常キャラの8人に加えて、ボス3人が初めから使用可能となるぞ

テーブル

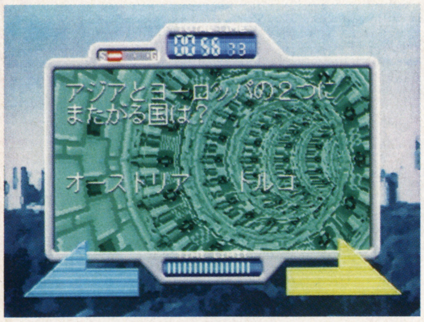
2TAX GOLD

ヒューマン

SS　1月17日発売予定　5000円

目指せ、クイズで10万円！

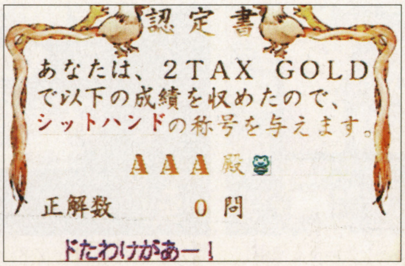
今までさまざまなクイズゲームが登場してきたが、何と本作では早いタイムでクリアした人の中から先着順に賞金が当たるのだ。その額なんと10万円！　クイズを楽しんで10万円ももらえるなんてとてもお買い得なゲームだね。なお、申し込み方法等の詳しい内容は取扱説明書に掲載されるので、発売を楽しみに待っていてくれ。ゲームモードは、賞金10万円獲得を目指す賞金獲得モードと一度も間違わず何問正解できるか挑戦する名誉獲得モードの2種類。



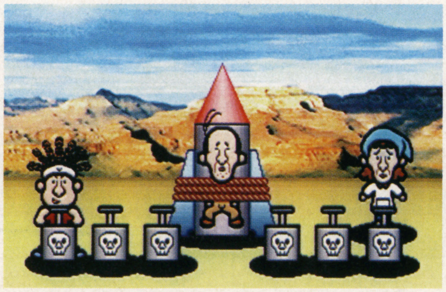
これがクイズの画面だ。2択なのでシンプルで見やすいね



クイズに間違えると登場する徳さん。おやじギャグが炸裂だ〜



名誉認定モードでもらえる認定書。ドたわけって…ひどすぎる〜



ミニゲームも豊富に用意されているぞ

新たに現れし「使徒」の姿を確認!!

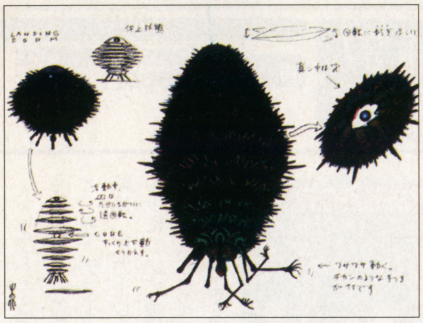
アドベンチャー

新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

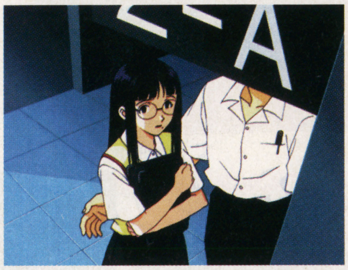
セガ

SS 来春発売予定 価格未定

TV放送終了後も、全く人気に衰えを見せない「エヴァ」。サターンで今年の春に発売されたゲームも、あっという間に売り切れとなるヒットを見せた。その続編が早くも登場することになったのは、すでに本誌や、兄弟誌「サターンFAN」でご承知の読者も多いはず。今回は、この新作のために描き下ろされた新たな「使徒」のデザイン画を入手。早速公開することにしよう。はたしてどんな能力を秘めているのか、想像をめぐらせて見てくれ。

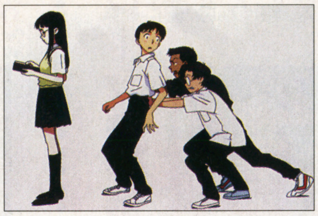


⇨これが今回新たに描き下ろされた、新たな「使徒」の姿だ

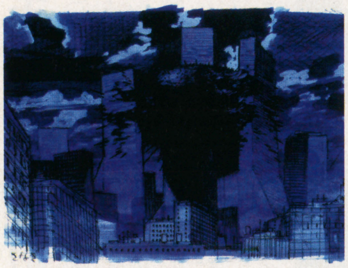


⇧オリジナルキャラ、山岸マユミ。彼女はシンジたちとどんな関わりを持つのか？

⇩山岸マユミとシンジたち。トウジとケンスケが、彼女に話しかける役をむりやりシンジに押しつけている場面のようだが、真相は…？



システムは前作を踏襲した、全編アニメーションによるアドベンチャーだ。ストーリーは全くのオリジナルで、山岸マユミという、本作オリジナルキャラも登場。当然、話の展開の中で重要な役割を持ってくるに違いない。演じるのは、「ウェディングピーチ」などでおなじみの氷上恭子だ。



⇧今回の「使徒」は3段階に成長するらしい。これは「さなぎ」段階でのイメージ

声優たちがアニメと実写で活躍!!

アドベンチャー

ボイスファンタジア 失われたボイスパワー

アスク講談社

PS 来春発売予定 価格未定

SS 来春発売予定 価格未定

声優たちが、アニメと実写の両方で熱演するという、「声優ファンのための声優ファンによる」アドベンチャーゲームの登場だ。

ゲーム世界に閉じ込められた声優たち。昼の間はアニメキャラとして登場し、ともにアドベンチャーパートを進行していく。彼女たちは、夜の間だけ覚醒して、本来の姿（実写）と記憶を取り戻す。その時に情報を得て、昼のアドベンチャーを進めていくのだ。

彼女たちの趣味や嗜好がゲームを進める鍵となる場合が多く、プレイするだけで彼女たちの情報がバッチリわかってしまうぞ。

⇩さまざまな効果を持つボイスパワーを駆使して、声優たちを助けるのだ



⇩インクァイア役で登場の横山智佐。アニメだけでなく、多くのゲームでも主役を演じているのでその声は誰でもおなじみのはず





⇧こちらはフレット役で登場の笠原弘子。ほかに、ウィープ役で、現在人気上昇中の、次世代アイドル声優と目される小西寛子が出演

今度はGTレースクイーン!!

ETC

プラドルDISC データ編 レースクイーンG

Sada Soft

SS 1月31日発売予定 3800円

4号で紹介した「F」はフォーミュラニッポンのレースクイーンたちが収められたものだったが、それに続く今回の「G」はGT選手権のレースクイーンたちの姿を収録したものなのだ。

「F」と同様、お手頃な価格でフルカラーの静止画やトゥルーモーションのムービーで、レースクイーンたちの姿がたっぷりと堪能できるぞ。レースクイーンファンなら両方そろえておきたいもの。



⇨こんなかわいいレースクイーンたちの姿がたっぷりと収録されているぞ!!

⇩誌面の都合でこんな小さい写真でしかお見せできないのが非常に残念!! …と思ってしまうほど、きれいなお姉さんがいっぱい





⇧パラソルを持ってにっこり微笑む姿もバッチリ決まっている。この笑顔でレースドライバーたちのやる気も大幅アップだ

シミュレーション

新テーマパーク

エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）

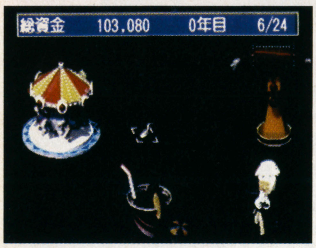
PS 発売日未定 価格未定
SS 発売日未定 価格未定

遊園地シミュレーション第2弾！

自由度の高さで人気のある遊園地運営シミュレーション第2弾の最新画面写真が届いたぞ。グラフィックがより美しくなっていい感じだ。現在開発中なので、続報を期待していてくれ。



➡アイスクリームにハンバーガーにコーヒー…お腹すいた〜



⬇右写真のエリアの地面が真っ暗に…。今回は夜の遊園地でも遊べるのかな？実現したら楽しみが広がるね



⬆遊園地にはかかせない楽しいアトラクションの数々が設置されている。こういった配置の楽しさが本作の売り。そして左の写真に注目

レース

首都高バトル'97 土屋圭市&坂東正明

イマジニア

SS 2月28日発売予定 5800円

ドリフトキング土屋圭市に挑戦だ！

ドリフトキングとして有名なレーシングドライバーの土屋圭市と、カーチューナーの坂東正明が監修したカーレースゲームがサターンについに登場。ゲームモードは、6人のライバルを倒して土屋圭市に挑戦するシナリオモードと、好きな車とコースに設定されているライバルたちを選んで挑戦していくVSモードの2種類。また、レースをクリアすることによって得られるポイントでパーツを購入して、自分の好みの車にチューンアップすることができる。



⬆土屋圭市がアドバイスしてくれるぞ



⬆夜の湾岸道路を高速でブッ飛ばせ！

テーブル

ぼのぼ〜ど

アミューズ

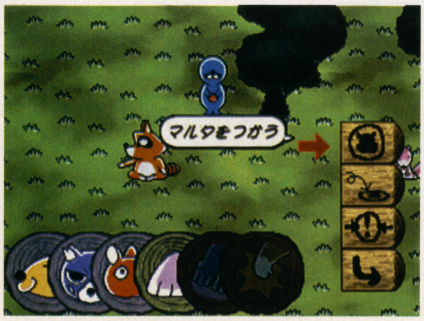
PS 3月中旬発売予定 4800円

ムービー見たさに遊ぶのもヨシ!!

人気マンガ「ぼのぼの」が、すごろくになった。プレイヤーは、ぼのぼの・シマリス・アライグマの中から選択したキャラクタを操って、バカがなおる実「クルクルパーリン」をさがす旅に出るのだ。すごろくとはいうものの、フィールドは戦略が重要なヘクスマップ、さいころは使用せず、マルタと呼ばれるカードを使って進むシステム採用という変わりダネだ。



⬆マップクリアで、新しいムービーを見られる



➡マルタは移動のほか、体力の回復や他のプレイヤーの邪魔などに使える

シューティング

SKULL FANG 〜空牙外伝〜

データイースト

SS 3月上旬発売予定 価格未定

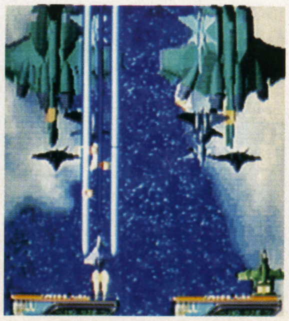
オリジナルムービーで世界観を強化

このゲームは、アーケードのシューティング『牙』シリーズの第3弾にあたる。自機は、4機の機体と4人のパイロット（男女2人ずつ）から選択して組み合わせるので全部で32パターンにおよび、しかもその組み合わせごとに攻撃方法や演出が変わってくるぞ。



⬆バックストーリーの理解に役立つサターン版オリジナルオープニングデモの一場面





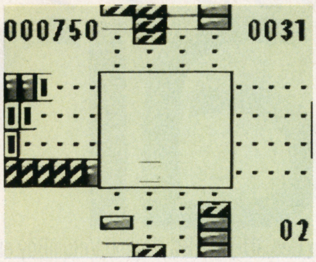
➡ステージ1の画面写真。左はボスだ

ズープ

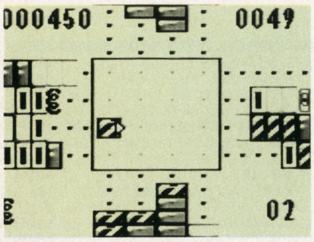
パズル

やのまん（やのまんゲームズ）

GB 1月発売予定 2800円



⇧同じ模様のブロックを撃つと消せる



⇧先の先まで撃つ順番を考えるのだ

このゲームは上下左右4方向から迫ってくるブロックを、画面中心の自機から弾を撃って消すというもの。そう言うと単純そうだが、実はパズル的思考も必要とされるゲームなのだ。

ブロックには4種類の模様があり、自機もそのいずれかの模様になる。撃って消すことができるのは、自機と同じ模様のブロックだけ。違う模様のブロックを撃つと、そのブロックと自機の模様が入れ替えられるが、消すことはできない。順番を考えて撃つのだ。

ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織

ETC

コナミ

PS 3月発売予定 価格未定

SS 3月発売予定 価格未定

デビューシングル2曲のビデオクリップや、豊富なCG・ボイスデータの収録はもちろん、4つの新シナリオでのミニデートまで楽しめる。CD1枚に詩織の魅力をぎっちり詰めたバラエティソフトだ。



⇧桜が満開のきらめき中央公園にて。新たに用意されたシナリオが楽しめるのだ

⇩とにかくCD1枚、スミからスミまで詩織。シオリスト感涙の1本!! 両機種買ってしまうファンも多発か？



スペースジャム

スポーツ

アクレイムジャパン

PS 2月発売予定 5800円

SS 2月発売予定 5800円

こちらは3on3のバスケ。日本でも来春公開の同名映画を一足早くゲーム化。マイケル・ジョーダンとバックス・バニーが手を組み、宇宙の彼方から来た侵略者たちとバスケで勝負!! その野望をくい止めるのだ。

⇩マイケル・ジョーダンとバックス・バニーが、モンスターたちとバスケで勝負。映画の公開も待ち遠しい





⇧こちらは映画登場キャラによる3on3

NBA ジャム エクストリーム

スポーツ

アクレイムジャパン

PS 2月発売予定 5800円

SS 2月発売予定 5800円

このゲームは、NBAのスーパースターたちがフルポリゴンで実名登場する2on2のバスケットボールゲームだ。プッシングなどのルール無用の激しいバトルは格闘さながらの興奮を味わえるぞ。



⇧こちらはNBAのスーパースターの2on2

⇩モーションキャプチャーでリアルに動きまわる!! ダンクシュートなども本物さながらの迫力だ。NBAファンなら絶対欲しい1本だろう



週刊 新着情報局 号外

●セガのアーケードのバイクレースゲーム『マンクスTT（仮称）』がサターンに移植されることが決定した。現在のところは残念ながら発売日、価格ともに未定だ。

●光栄よりパソコンで人気のシミュレーションシリーズの最新作『提督の決断Ⅲ』がプレイステーションに移植されることが発表されたぞ。発売日、価格は未定。

●オカルトなどの超常現象を題材にしたアドベンチャーゲーム『NIGHTRUTH』シリーズ。同シリーズのラジオドラマの収録風景などが収録されたソフト『NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編』がソネット・コンピュータエンタテイメントからサターンで発売される。今回、画面写真を入手したので、さっそく紹介しよう。

●SCEより、プレイステーション用ソフト『アランドラ』が発表された。トラップやパズルをくぐり抜けながら進むアクションRPGだ。まだ詳しいゲーム内容は明らかになっていないが情報が入り次第お届けしていくので期待してくれ。発売は来春の予定、価格は未定だ。

●アジェンダより3Dフルポリゴンのビリヤードゲーム『キャロムショット』がプレイステーションで発売される。発売日は97年3月、価格は未定だ。

●エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）からプレイステーションの新作タイトルが2本発表された。1つは、東欧を舞台に戦闘ヘリを操作して、ミッションをクリアしていくシューティング『ソビエトストライク』。もう1本はNBA選手がポリゴンで登場するバスケットボールゲーム『NBA Live 97（仮称）』だ。ともに97年2月発売、価格は5800円の予定だ。



⇧『NIGHTRUTH』シリーズに出演する声優のコメントも聞けるぞ



⇧『～ラジオドラマ編』の画面写真。ラジオの収録風景も入っている

しめ切り直前飛び込み情報

SHINCHAKU DATA

'96 12/13

新作ゲーム発売カレンダー Calendar

PlayStation.SegaSaturn.Nintendo64.Nintendo64DD.SuperFamicom.GameBoy.Game·Gear.PC-FX.Neo·Geo.3DO.M2.PC-Engine.VirtualBoy.etc...

プレイステーション

12月13日	トゥルー・ラブストーリー	SLG	アスキー	5800円	0001
	ヘヴンズゲート	格闘	アトラス	5800円	0002
	FORMURA 1	SPT	SCE（SCEI）	5800円	0003
	Hard Ball5	SPT	エス・ピー・エス	5800円	0004
	ぐーちょDEパーク～テーマパークものがたり～	TBL	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0005
	ダイ・ハード トリロジー	ACT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0006
	スピードキング	SPT	コナミ	5800円	0007
	ペブルビーチの波濤PLUS	SPT	ソフトバンク	5800円	0008
	PRIMAL RAGE	格闘	タイムワーナーインタラクティブ	5800円	0009
	ガイアシード	STG	テクノソレイユ	5800円	0010
	ゼイラムゾーン	ACT	バンプレスト	5800円	0011
	クロックタワー2(セカンド)	ADV	ヒューマン	5800円	0012
12月17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	カプコン	5800円	0013
12月20日	Sim City2000	SLG	アートディンク	5800円	0014
	NOT TREASURE HUNTER	ADV	アクティアート	5800円	0015
	3Dシューティングツクール	ETC	アスキー	5800円	0016
	ガレオス	STG	アトラス	5800円	0017
	ワイルドアームズ	RPG	SCE	5800円	0018
	ウエルカムハウス2	ADV	ガスト	5800円	0019
	くるくるぱにっく	PZL	クールキッズ	2800円	0020
	ありす イン サイバーランド	ADV	グラムス	5800円	0021
	永世名人II	TBL	コナミ	5300円	0022
	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～	STG	コナミ	4800円	0023
	ライトニングレジェンド～大悟の大冒険～	格闘	コナミ	5800円	0024
	DX日本特急旅行ゲーム	TBL	タカラ	5800円	0025
	ウルトラマンゼアス	TBL	東北新社	5800円	0026
	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	SPT	トミー	5800円	0027
	ソウルエッジ	格闘	ナムコ	5800円	0028
	ソウルエッジ 限定ボックス(ナムコジョイスティック付)	格闘	ナムコ	9800円	0029
	ロジック麻雀 創龍	TBL	日本一ソフトウェア	5800円	0030
	m～君を伝えて～	SLG	ネクサスインターラクト	5800円	0031
	魔法少女プリティサミーPart 1 In the Earth	ADV	パイオニアLDC	6800円	0032
	ZXE-D LEGEND OF PLASMATLITE	格闘	バンダイ	19800円	0033
	新SD戦国伝 機動武者大戦	SLG	バンダイ	5800円	0034
	新SD戦国伝 機動武者大戦（限定版プラモ付）	SLG	バンダイ	6800円	0035
	DARIUS 外伝	STG	ベック	5800円	0036
	首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ	SPT	メディアクエスト	5800円	0037
12月27日	きゅー爆っく	ACT	アクティビジョンジャパン	5800円	0038
	BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア	SLG	アトラス	6800円	0039
	マイティヒット～Mighty Hits～	STG	アルトロン	5800円	0040
	グリッド ランナー	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0041
	ブラック ドーン	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0042
	大航海時代II	SLG	光栄	6800円	0043
	Virtual Gallop 騎手道～南井克己～	ACT	サン電子（サンソフト）	6300円	0044
	Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～ 限定版	ACT	サン電子（サンソフト）	6800円	0045
	BASTARD!!ー虚ろなる神々の器ー	RPG	集英社・セタバスタード!!制作委員会	6800円	0046
	闘神伝3	格闘	タカラ	5800円	0047
	黄昏のオード～ODE TO THE SUNSET ERA	RPG	トンキンハウス	5800円	0048
	新スーパーロボット大戦	SLG	バンプレスト	6800円	0049
	スター・ウォーズ レベルアサルト2	STG	BPS	5800円	0050
	Go II Professional 対局囲碁	TBL	毎日コミニュケーションズ	6800円	0051
	恐怖新聞	ADV	ユタカ	5800円	0052
1月10日	ルパン三世 カリオストロの城 ー再会ー	ADV	アスミック	6800円	0053
	シティーブラボー！～City Bravo！～	SLG	アルトロン	6800円	0054
	同級生麻雀	TBL	アローマ（ユーメディア）	6800円	0055
	サンプラス エクストリームテニス	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0056
	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0057
	もうぢや	PZL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0058
	リアルバウト餓狼伝説	格闘	SNK	5800円	0059
	RacinGroovy	SPT	サミー工業	5800円	0060
	ゲームの達人2	TBL	サン電子（サンソフト）	8900円	0061
	ぷるるん！with シェイプUPガールズ（仮称）	PZL	J・ウイング	6800円	0062
	レイストーム	STG	タイトー	5800円	0063
	ロードランナー エクストラ	PZL	パトラ	4800円	0064
	WING OVER	STG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	5800円	0065
	一発逆転～ギャンブルキング伝説～	SLG	プランニングオフィスワダ（POW）	5800円	0066
1月17日	CIVIZARD 魔術の系譜	SLG	アスミック	5800円	0067
	上海 Great Moments	PZL	サン電子（サンソフト）	6500円	0068
	レイ・トレーサー	SPT	タイトー	5800円	0069
	公開されなかった手記	ADV	Team Bughouse（オンデマンド）	5800円	0070
	HAUNTED じゃんくしょん～聖徒会バッジを追え！	PZL	メディアワークス	5800円	0071
	STREET RACER EXTRA	SPT	UBIソフト	5800円	0072
1月24日	峠MAX 最速ドリフトマスター	SPT	アトラス	5800円	0073
	Metaphlist～μ.X.2297～	STG	A.D.M.	6300円	0074
	ゲゲゲの鬼太郎	ADV	バンダイ	6800円	0075
1月31日	I．Q～インテリジェントキューブ	PZL	SCE	4800円	0076
	三國志 孔明伝	RPG	光栄	7800円	0077
	3D競走馬育成シミュレーションBREEDING STUD～牧場で逢いましょう～	SLG	コナミ	5800円	0078
	ファイナルファンタジーVII	RPG	スクウェア	6800円	0079
	スーパーライブスタジアム	SPT	スクウェア（アクエス）	5800円	0080
	プロロジック麻雀 牌神	SPT	スクウェア（アクエス）	5800円	0081
1月下旬	西陣パチンコ天国vol. 1	TBL	KSS	5800円	0082
	FIGHTING NETWORK RINGS	SPT	ナグザット	5800円	0083
1月未定	アイアンマン／XO	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0084
	NFLクォーターバッククラブ'97	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0085
	NHL パワープレイ'96	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0086
1月未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	SCE	5800円	0087
	トリプルプレイベースボール	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0088
	F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0089
	actua GOLF	SPT	ナグザット	5800円	0090
	3Dベースボールーザ・メジャー	SPT	BMGビクター	5800円	0091
	スター・ウォーズ ダークフォース	STG	BPS	5800円	0092
	BURNING ROAD	SPT	ビック東海	5800円	0093
	ProofClub プルーフクラブ	TBL	ユタカ	5800円	0094
2月7日	厄 痛 ～呪いのゲーム～	ADV	アイディアファクトリー	5800円	0095
2月上旬	LOVE GAME'S わいわいテニス	SPT	市川ソフト開発（Tears）	5800円	0096
	デストラクションダービー2 DESTRUCTION DERBY2	SPT	SCE（SCEI）	5800円	0097
2月14日	AZITOーアジトー	SLG	アスティクトゥーワン	5800円	0098
	三國志V	SLG	光栄	9800円	0099
	ハームフルパーク	STG	スカイ・シンク・システム	5800円	0100
	トゥームレイダース	ADV	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0101
2月中旬	激烈パチンカーズ	TBL	プランニングオフィスワダ（POW）	5800円	0102
2月21日	ドラえもん2 SOS！ おとぎの国	ACT	エポック社	5800円	0103
	えこのKIDS～誰が為に金は成る～	TBL	テイジイエル（TGL）	5800円	0104
	Nage Libre(ナージュリーブル)～螺旋の相剋～	SLG	バリエ	5800円	0105
2月28日	WORMS	SLG	アイマックス	5800円	0106
	三國無双	格闘	光栄	5800円	0107
	ふしぎの国のアンジェリーク	TBL	光栄	5800円	0108
2月下旬	超人学園ゴウカイザー	格闘	アーバンプラント	5800円	0109
	クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～	ADV	SME	7800円	0110
	Base Ball Navigator	SLG	エンジェル	5800円	0111
	チョロQ2	SPT	タカラ	5800円	0112
	ボールブレイザー	SPT	BPS	5800円	0113
2月未定	NBAジャムエクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0114
	スペースジャム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0115
	WWF in Your House	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0116
	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0117
	ダービージョッキーR	SLG	アスミック	5800円	0118
	宝魔ハンターライム WITH ペイントメーカー	ETC	アスミック	4900円	0119
	トランスポートタイクーン～目指せ輸送王!!～	SLG	伊藤忠商事	5800円	0120
	スターファイター3000	STG	イマジニア	5800円	0121
	サムライスピリッツ剣客指南パック	格闘	SNK	5800円	0122
	NBA Live97	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0123
	ソビエトストライク	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0124
	マジックカーペット	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0125
	Queens Road	SLG	エンジェル	未定	0126
	全日本GT選手権 MAX Rev.	SPT	KANEKO	6800円	0127
	VIRTUAL飛龍の拳	格闘	カルチャーブレーン	5800円	0128
	真髄・碁仙人（仮称）	TBL	J・ウイング	8900円	0129
	ザ・マスターズファイター	格闘	シネマサプライ	5800円	0130
	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ACT	ジャレコ	未定	0131
	RESCUE 24Hours	SPT	セントラルシステムズ（CSCメディアート）	5800円	0132
	ファイナルドゥーム	STG	ソフトバンク	5800円	0133
	リターンファイアー	ACT	ソフトバンク	3800円	0134
	TILK～青い海からきた少女	RPG	テイジイエル（TGL）	5800円	0135
	ファーランドストーリー(仮称)	RPG	テイジイエル（TGL）	未定	0136
	ナムコミュージアムVOL．5	ETC	ナムコ	未定	0137
	Cross Romance	TBL	日本物産	6800円	0138
	HASHIRIYA 狼たちの伝説	SPT	日本物産	6800円	0139
	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	STG	バンダイビジュアル	6800円	0140
	同級生2	ADV	バンプレスト	6800円	0141
	同級生2 EXTRA BOX	ADV	バンプレスト	13800円	0142
	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	6800円	0143
	THE GREAT BATTLE VI	ACT	バンプレスト	5800円	0144
	オリンピア・山佐 バーチャパチスロII～実戦！美少女攻略法～	ETC	マップジャパン	5800円	0145
	GUNSHIP	SLG	メディアクエスト	5800円	0146
	TOP GUN FIRE AT WILL!	STG	メディアクエスト	5800円	0147
	フェーダ2 ～ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン～	SLG	やのまん（やのまんゲームズ）	5800円	0148
今冬	戦闘国家 ー改ーIMPROVED	SLG	SCE	未定	0149
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SLG	SCE	未定	0150
	THE HIVE WARS	STG	KSS	6800円	0151
3月7日	ヘンリーエクスプローラーズ	STG	コナミ	5800円	0152
3月14日	ブシドーブレード	格闘	スクウェア	5800円	0153
	パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドVOl.1～	TBL	日本シスコン	6800円	0154
	ランニング・ハイ	SPT	レックスエンタテインメント	5800円	0155
3月20日	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	ACT	コナミ	5800円	0156
3月中旬	ぼのぼ～ど	TBL	アミューズ	4800円	0157
	フィッシング甲子園II	SPT	キングレコード	6800円	0158
	バトル・バグス Battle Bugs	SLG	バンタンインターナショナル（バンタン電脳工場）	5800円	0159
3月21日	STRESSLESS LESSON～れすれす～	PZL	マックス ファイブ	4980円	0160
3月28日	Max Racer	SPT	PD	5800円	0161
3月下旬	BOYS BE...	SLG	講談社	5800円	0162
	ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー～	ETC	データイースト	6800円	0163
3月未定	キャロムショット	ETC	アジェンダ	未定	0164
	浪速の商人～振ってナンボのサイコロ人生～	ETC	SME	5800円	0165
	BIO HAZARD 2	ADV	カプコン	未定	0166
	クォヴァディス～イベルカーツ戦役～	SLG	グラムス	5800	0167
	水木しげるの妖怪武闘伝（仮称）	格闘	KSS	5800円	0168
	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	ETC	コナミ	未定	0169
	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	未定	0170
	サガ フロンティア	RPG	スクウェア	未定	0171
	タイムクライシス	STG	ナムコ	未定	0172
	BIG CHALLENGE GOLF	SPT	バップ	6800円	0173

<カレンダーの見方>赤字は初登場のもの、青字は発売日が変更されたものです。価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。右端の数字はアンケートのページで使用します。

<ジャンル略称>ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

新作ゲーム発売カレンダー

来夏	グランド・セフト・オート(仮称)	SPT	BMGビクター	未定	0281
	スパイダー(仮称)	ACT	BMGビクター	未定	0282
	ARMORED CORE	ACT	フロムソフトウェア	5800円	0283
来秋	修羅の門	格闘	講談社	5800円	0284
97年未定	名探偵スチールウッド(仮称)	ADV	アイディアファクトリー	未定	0285
	メックウォリア2	STG	アクティビジョンジャパン	未定	0286
	ザ・心理ゲーム2	ETC	ヴィジット	未定	0287
	リンダキューブアゲイン	RPG	SCE	未定	0288
	メイン・ローター（仮称）	STG	エフコンピュータ・エンターテイメント	5800円	0289
	Ｊリーグエキサイトステージ V1	SPT	エポック社	未定	0290
	G王 KING OF GAMES	ETC	クレフ	未定	0291
	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	RPG	コナミ	未定	0292
	メタルギア　ソリッド	ACT	コナミ	未定	0293
	ホームドクター	ETC	サクセス	6800円	0294
	フォトジェニック	SLG	サン電子（サンソフト）	未定	0295
	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	SPT	サン電子（サンソフト）	6800円	0296
	ひとつやふたつ… いつつや怪談	ADV	システムサコム	5800円	0297
	栄光のセントアンドリュース	SPT	小学館プロダクション	5800円	0298
	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	TBL	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800円	0299
	がんばれ!!ケイビくんデパートが占領されちゃった～の巻	ACT	タイムワーナーインタラクティブ	未定	0300
	エーベルージュ	SLG	タカラ	5800円	0301
	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	RPG	タカラ	5800円	0302
	ガンバレット(仮称)	STG	ナムコ	未定	0303
	子育てクイズ マイエンジェル	ETC	ナムコ	未定	0304
	テイルズ　オブ　デスティニー	RPG	ナムコ	未定	0305
	ホタル（仮称）	ACT	パイオニアLDC	未定	0306
	ジャングルパーク	ETC	バンダイビジュアル	未定	0307
	Dear Friends	SLG	ビジュアルアーツ	5800円	0308
	バックガイナー（仮称）	SLG	ビング	未定	0309
	RAY MAN2(仮称)	ACT	UBIソフト	未定	0310
発売日未定	RPGツクール3	ETC	アスキー	未定	0311
	シミュレーションRPGツクール	ETC	アスキー	未定	0312
	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0313
	ダカール’97	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0314
	ナノテック ウォリアー	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0315
	ハイパー3Dピンボール	TBL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0316
	あかずの間	ADV	ヴィジット	5800円	0317
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編	SLG	ウイネット（NETYOU）	未定	0318
	オメガブースト	STG	SCE	未定	0319
	がんばれ森川君2号	ETC	SCE	未定	0320
	クライムクラッカーズ2	RPG	SCE	未定	0321
	GREAT PEAK～蒼天の白き神の座（仮称）	SLG	SCE	未定	0322
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	PZL	SCE	未定	0323
	ワンダラーズショック　～1950　アメリカンドリームズ～	TBL	SCE	未定	0324
	Monster Truck Rally（仮称）	SPT	SCE（SCEI）	未定	0325
	新テーマパーク	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	未定	0326
	ロックマンバトル＆チェイス	SPT	カプコン	未定	0327
	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0328
	ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	未定	0329
	ロックマンX4	ACT	カプコン	未定	0330
	ウルトラ万馬券(仮称)	ETC	カルチャーブレーン	未定	0331
	シェラザード伝説　黄金の帝国(仮称)	RPG	カルチャーブレーン	未定	0332
	QUANTUM　GATE～悪夢の序章～	ADV	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円	0333
	VIPER（仮称）	STG	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円	0334
	Nap・Nap	ADV	ゲンテック	未定	0335
	提督の決断III	SLG	光栄	未定	0336
	DOOPERS	SPT	サイバーテック・デザイン	未定	0337
	FENSER	SLG	サイバーテック・デザイン	未定	0338
	PROJECT CHAOS	ADV	サイバーテック・デザイン	未定	0339
	アウトライブZERO（仮称）	RPG	サン電子（サンソフト）	未定	0340
	WORLD MATCH GOLF	SPT	ズーメックス	5800円	0341
	ザウバー	STG	スクウェア	未定	0342
	グランドチャピオンズラリー	SPT	スクウェア（アクエス）	未定	0343
	ハイパーツアー	ACT	スリーディ	未定	0344
	リモコンヘリコプター	SLG	スリーディ	未定	0345
	MKトリロジー	格闘	ソフトバンク	未定	0346
	ロボトロンX	STG	ソフトバンク	未定	0347
	装甲騎兵ボトムズ	ACT	タカラ	未定	0348
	BOUNTY ARMS	ACT	データウェスト	未定	0349
	Cat The　Ripper ～13人目の探偵士～	ADV	トンキンハウス	5800円	0350
	ディレクター	SLG	トンキンハウス	未定	0351
	モンスターコレクション	SLG	トンキンハウス	未定	0352
	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0353
	フォーミュラ・サーカス	SPT	日本物産	5800円	0354
	Jump KID(仮称)	ACT	ニュー	未定	0355
	No ë L2(仮称)	ETC	パイオニアLDC	未定	0356
	タイブレーク	SPT	バディ	未定	0357
	エアーコマンダー	SLG	バンプレスト	5800円	0358
	銃夢(仮称)	RPG	バンプレスト	未定	0359
	スワッグマン	ACT	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	未定	0360
	マイホーム・ドリーム（仮称）	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	未定	0361
	オーガリアン一亜人伝一(仮称)	RPG	ビジュアルアーツ	未定	0362
	LIPROS(仮称)	ACT	ビジュアルアーツ	未定	0363
	初恋ばれんたいん	SLG	ファミリーソフト	5800円	0364
	猿田彦の暗号	ETC	フォーツーツー	未定	0365
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5800円	0366
	ライアットスターズ	SLG	ヘクト	未定	0367
	甲子園V	SPT	魔法	未定	0368
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	RPG	ライトスタッフ	未定	0369
	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定	0370
	セガサターン				
12月13日	メルティランサー ～銀河少女警察2086～	SLG	イマジニア	5800円	0371
	メルティランサー初回限定Special Edition	SLG	イマジニア	8800円	0372
	大運動会	SLG	インクリメントP	5800円	0373
	きゃんきゃんバニー・プルミエール サンキュー版	ADV	キッド	3900円	0374
	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	STG	コナミ	4800円	0375
	スペースインベーダー	STG	タイトー	3980円	0376
	バトルバ	ACT	日本ビクター	5800円	0377
	ディスクワールド	ADV	メディアエンターテイメント	5800円	0378
	ファンキーファンタジー	RPG	吉本興業	5800円	0379
	タクティクス オウガ	SLG	リバーヒルソフト	5800円	0380
	エネミー・ゼロ	ETC	ワープ	6800円	0381
12月20日	もうぢや	PZL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0382
	オーバードライビンGT-R	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	6200円	0383
	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　エンゼルフィッシュ	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0384
	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　クラウンローチ	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0385
	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　ブラックモーリー	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0386

3月未定	SDガンダムGCENTURY	SLG	バンダイ	6800円	0174
	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	5800円	0175
	スーパーロボットシューティング	STG	バンプレスト	9800円	0176
	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	ADV	バンプレスト	5800円	0177
	リアルロボット戦線	SLG	バンプレスト	6800円	0178
	ハークス　アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0179
	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	ETC	メディアリング	6800円	0180
	リフレインラブ～あなたに逢いたい～	SLG	リバーヒルソフト	未定	0181
4月4日	ファイロ＆クロード(仮称)	STG	BMGビクター	未定	0182
4月上旬	大海信長伝 GE･TEN II	SLG	アイマックス	6800円	0183
4月11日	雷電ディーエックス	STG	セイブ開発	5800円	0184
4月未定	新戦記ヴァンゲイル	格闘	アローマ（ユーメディア）	未定	0185
	DISRUPTOR -ディスラプター -	STG	インタープレイ	5800円	0186
	ガメラ2000	STG	大映／デジタルフロンティア	未定	0187
	TRASH IN HOLYFIELD	RPG	ドリームキューブ	未定	0188
	西暦1999～ファラオの復活～	ACT	BMGビクター	5800円	0189
	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	未定	0190
5月未定	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0191
来春	タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5800円	0192
	Odo Odo Oddity	ACT	I.D.Cメディアスタジオ	5800円	0193
	THE CROW：CITY OF ANGELS(仮称)	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0194
	ドラゴンハート	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0195
	マジック・ザ・ギャザリング	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0196
	ダービースタリオン(仮称)	SLG	アスキー	未定	0197
	ボイスファンタジア　失われたボイスパワー	ADV	アスク講談社	未定	0198
	Ash to Ash（仮称）	SLG	イースリースタッフ	未定	0199
	バーチャルバスフィッシング（仮称）	SPT	イースリースタッフ	未定	0200
	ブリガンダイン～幻想大陸戦記～	SLG	イースリースタッフ	未定	0201
	熱砂の惑星	ADV	伊藤忠商事	未定	0202
	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	RPG	イマジニア	未定	0203
	メルティランサー2	SLG	イマジニア	未定	0204
	海腹川背・旬	ACT	エクシングエンタテイメント	5800円	0205
	ドキドキプリティリーグ	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0206
	ザ・キング・オブ・ファイターズ’96	格闘	SNK	未定	0207
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	未定	0208
	メタルスラッグ	ACT	SNK	未定	0209
	ラグナキュール	RPG	SME	5800円	0210
	アランドラ	RPG	SCE	未定	0211
	るろうに剣心～明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編	RPG	SCE	未定	0212
	MLB Pennant Race	SPT	SCE（SCEI）	5800円	0213
	NFL GAME DAY	SPT	SCE（SCEI）	未定	0214
	NHL FACE OFF	SPT	SCE（SCEI）	未定	0215
	棋太平	TBL	エス・ピー・エス	未定	0216
	火竜娘 ー高悠環編ー　ー柳判官編ー	ADV	ガスト	未定	0217
	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	ガスト	未定	0218
	スーパーパンコレクション	PZL	カプコン	5800円	0219
	バーチャルウルトラベースボール(仮称)	SPT	カルチャーブレーン	5800円	0220
	飛龍の拳　コレクション	ACT	カルチャーブレーン	5800円	0221
	プロ指南　ウルトラ麻雀　兵(つわもの)（仮称）	ETC	カルチャーブレーン	5800円	0222
	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0223
	首都高バトルR	SPT	元気	未定	0224
	はじめの一歩 THE FIGHTING! CHANCE ONE’S ARMS	SLG	講談社	5800円	0225
	テストドライブ(仮称)	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0226
	バブジー	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0227
	実況パワフルプロ野球’96	SPT	コナミ	未定	0228
	パロウォーズ	SLG	コナミ	5800円	0229
	ミッドナイトラン	SPT	コナミ	未定	0230
	リーサルエンフォーサーズ（仮称）	STG	コナミ	未定	0231
	グリッツ<ザ ピラミッド アドベンチャー>	ACT	三洋電機	5800円	0232
	イバラード(仮称)	ADV	システムサコム／テレビ朝日	未定	0233
	鈍色の攻防　32人の戦車長	SLG	シャングリ・ラ	6400円	0234
	ZERO DIVIDE2	格闘	ズーム	未定	0235
	ファイナルファンタジータクティクス	SLG	スクウェア	未定	0236
	大冒険 Deluxe 遥かなる海	SLG	ソフトオフィス	5800円	0237
	エリア51	STG	ソフトバンク	未定	0238
	エリア51　スペシャルパック（ガン同梱セット）（仮称）	STG	ソフトバンク	未定	0239
	RAMA(仮称)	ADV	ソフトバンク	未定	0240
	シュレディンガーの猫	ADV	タカラ	5800円	0241
	DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～	SLG	タカラ	6800円	0242
	LUCIFERD(ルシファード)～世紀末への挑戦～	RPG	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	0243
	Neorude（ネオリュード）	RPG	テクノソフト	未定	0244
	モンスターファーム	SLG	テクモ	未定	0245
	PAL一神犬伝説一	RPG	東映ビデオ／東北新社	6800円	0246
	スノークィーン	ETC	東北新社	4800円	0247
	覚悟のススメ	格闘	トミー	5800円	0248
	ゼビウス3D/G+	STG	ナムコ	未定	0249
	エースコンバット2	STG	ナムコ	未定	0250
	バウンティソード・ファースト	RPG	パイオニアLDC	未定	0251
	魔法少女プリティサミーPart2 In the Julyhelm	ADV	パイオニアLDC	未定	0252
	地獄先生ぬ～べ～（仮称）	SLG	バンダイ	未定	0253
	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	格闘	バンダイビジュアル	6800円	0254
	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS 限定版	格闘	バンダイビジュアル	7800円	0255
	メタルドレッド	STG	バンダイビジュアル	5800円	0256
	魔導都市エルピス	RPG	バンプレスト	5800円	0257
	レガシー・オブ・ケイン(仮称)	RPG	BMGビクター	未定	0258
	メタルエンジェル3（仮称）	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	5800円	0259
	MAD STALKER ーFULL METAL FORCEー	ACT	ファミリーソフト	5800円	0260
	こみゅにてぃぽむ	RPG	フィルインカフェ	5800円	0261
	夢・色いろ	SLG	フェザード	5800円	0262
	蜃気楼回廊	ADV	プレ・ステージ	5800円	0263
	SHADOW TOWER	RPG	フロムソフトウェア	5800円	0264
	英雄志願Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6800円	0265
	雲海の撃墜王 ACE OF SEACLOUD（仮称）	STG	マイクロネット	未定	0266
	メルト～フューチャリングエディ BY アイアンメイデン～	STG	マップジャパン	未定	0267
	X-COM 未知なる侵略者	SLG	メディアクエスト	5800円	0268
	CROC！(仮称)	ACT	メディアクエスト	未定	0269
	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	ACT	メディアクエスト	5800円	0270
	RUN ABOUT‘ランナバウト’	SPT	やのまん（やのまんゲームズ）	5800円	0271
	聖刻1092　操兵伝	RPG	ユタカ	5800円	0272
6月未定	狙われた街（仮称）	RPG	ケー・エー・ジェー	未定	0273
来夏	ツタンカーメンの遺言(仮称)	ADV	ウィザード	未定	0274
	攻殻機動隊　GHOST in the SHELL	STG	SCE	未定	0275
	どきどき ポヤッチオ	RPG	キングレコード	5800円	0276
	RIVEN The Sequel to MYST	ADV	サン電子（サンソフト）	未定	0277
	爆走兄弟レッツ&ゴー　燃えろ！ミニ四駆バトル(仮称)	SPT	ジャレコ	未定	0278
	GUNDAM THE BATTLE MASTER	格闘	バンダイ	6800円	0279
	ドラゴンボールGT（仮称）	格闘	バンダイ	未定	0280

3月7日	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ～	ADV	BMGビクター	6800円	0494
3月上旬	SKULL FANG～空牙外伝～	STG	データイースト	未定	0495
	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	ETC	データイースト	6800円	0496
	超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか	SLG	バンダイビジュアル	6800円	0497
3月28日	スチームハーツ	STG	テイジイエル（TGL）	未定	0498
	ファーランドストーリー2	RPG	テイジイエル（TGL）	未定	0499
3月下旬	機動戦士Zガンダム 前編（仮称）	STG	バンダイ	6800円	0500
3月未定	太平洋の嵐2	SLG	イマジニア	未定	0501
	爆れつハンターR	RPG	キングレコード	5800円	0502
	フィッシング甲子園II	SPT	キングレコード	6800円	0503
	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	グラムス	6800円	0504
	だいな♥あいらん	ETC	ゲーム アーツ	6800円	0505
	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	ETC	コナミ	未定	0506
	神凰拳	格闘	ザウルス	未定	0507
	3Dウルトラピンボール	ETC	シエラ・パイオニア	5800円	0508
	忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖	ACT	ジャレコ	5800円	0509
	ゲーム天国 極楽パック(ビデオ付)	STG	ジャレコ	7800円	0510
	ワラワラウォーズ 激闘！大軍団バトル	SLG	翔泳社	未定	0511
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	SLG	ティー・イー・エヌ研究所	未定	0512
	SANKYO FF(パチンコ型コントローラ)	ETC	ティー・イー・エヌ研究所	未定	0513
	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	ETC	徳間書店インターメディア	12800円	0514
	BASIC for SEGA SATURN スタンドアロンタイプ	ETC	徳間書店インターメディア	9800円	0515
	GRANDREAD	SLG	バンプレスト	未定	0516
	続ぐっすんおよよ	PZL	バンプレスト	5800円	0517
	ハークス　アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0518
	DREAM SQUARE 山田まりや	ETC	ビデオシステム	3800円	0519
	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	SLG	メディアクエスト	5800円	0520
	ゼロヨンチャンプ DooZy－J Type-R	SPT	メディアリング	6800円	0521
	エイナスファンタジーストーリーズ THE FIRST VOLUME	RPG	メディアワークス	5800円	0522
4月下旬	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-（仮称）	格闘	メディアミューズ	5800円	0523
4月未定	雀帝 バトルコスプレイヤー	ETC	ダイキ	6800円	0524
	麻雀青天井	TBL	毎日コミュニケーションズ	5800円	0525
5月9日	フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	ETC	メディアエンターテイメント	5800円	0526
来春	アイアンブラッド	格闘	アクレイムジャパン	5800円	0527
	THE CROW:CITY OF ANGELS(仮称)	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0528
	ドラゴンハート	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0529
	マジック・ザ・ギャザリング	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0530
	ナイスショット	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0531
	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	ADV	アスク講談社	未定	0532
	デザエモン(DEZA2)	ETC	アテナ	未定	0533
	スノークィーン	ETC	アリアドネメディア	4800円	0534
	ジーベクター	STG	伊藤忠商事	未定	0535
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	未定	0536
	メタルスラッグ	ACT	SNK	未定	0537
	スレイヤーズ（仮称）	SLG	角川書店／ESP	未定	0538
	魔法学園LUNAR!	RPG	角川書店／ESP	未定	0539
	サイバーボッツ	格闘	カプコン	5800円	0540
	スーパーパンコレクション	PZL	カプコン	5800円	0541
	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0542
	GRANDIA	RPG	ゲーム アーツ	未定	0543
	真髄・碁仙人(仮称)	TBL	Jウイング	8900円	0544
	ぷるるん！withシェイプUPガールズ(仮称)	PZL	Jウイング	未定	0545
	FAKE DOWN	ADV	システムサコム	未定	0546
	卒業 ～クロスワールド～	ADV	小学館プロダクション	5800円	0547
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	セガ	未定	0548
	GAME-WARE Vol.4	ETC	ゼネラル・エンタテイメント	未定	0549
	クレイジー イワン	STG	ソフトバンク	5800円	0550
	エーベルージュ	SLG	タカラ	5800円	0551
	ドラゴンマスターシルク	RPG	データム・ポリスター	6800円	0552
	Jリーグ GO!GO!GOAL（仮称）	SPT	テクモ	未定	0553
	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	徳間書店インターメディア	5800円	0554
	英雄志願 Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6800円	0555
	CROC！(仮称)	ACT	メディアクエスト	未定	0556
	REAL SOUND（仮称）	ADV	ワープ	未定	0557
	紫炎龍	STG	童	未定	0558
7月未定	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0559
来夏	X-MEN VS STREET FIGHTER	格闘	カプコン	未定	0560
	RIVEN The sequel to MYST	ADV	サン電子（サンソフト）	未定	0561
	幻の魚（The Phantom Fish）	SLG	ソフトオフィス	未定	0562
	タンク(仮称)	SLG	BMGビクター	未定	0563
	レイヤーセクションII(仮称)	STG	メディアクエスト	未定	0564
9月未定	ファンズフォルム(仮称)	ADV	日本エムエムアイテクノロジー	未定	0565
来秋	BAROQUE	RPG	スティング	未定	0566
12月未定	英雄降臨	SLG	アルファ・オメガソフト	未定	0567
97年未定	メックウォリア2	STG	アクティビジョンジャパン	未定	0568
	JリーグエキサイトステージV1	SPT	エポック社	未定	0569
	エンジェルグラフィティ(仮称)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0570
	モトクロス(仮称)	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0571
	ガーディアンフォース	STG	サクセス	未定	0572
	コットン2	STG	サクセス	未定	0573
	フォトジェニック	SLG	サン電子（サンソフト）	未定	0574
	恋鎖-RENSA-	PZL	シグナルライト	5800円	0575
	D-XHIRD	格闘	タカラ	未定	0576
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	RPG	パイオニアLDC	未定	0577
	RAY MAN2（仮称）	ACT	UBIソフト	未定	0578
98年春	レクイエム（仮称）	RPG	日本アートメディア	未定	0579
発売日未定	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0580
	ダービースタリオン(仮称)	SLG	アスキー	未定	0581
	ウェルカムハウス	ADV	イマジニア	未定	0582
	ぱにっくちゃん	ADV	イマジニア	未定	0583
	プロピンボール	TBL	イマジニア	未定	0584
	BLAM! マシーンヘッド	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0585
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編	SLG	ウイネット（NETYOU）	未定	0586
	MONSTER MAKER HOLY DAGGER　モンスターメーカー・ホーリーダガー	RPG	NECインターチャネル	6800円	0587
	センチメンタル・グラフティ	SLG	NECインターチャネル	未定	0588
	卒業S	SLG	NECインターチャネル	6800円	0589
	同級生2	ADV	NECインターチャネル	未定	0590
	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定	0591
	下級生	ADV	エルフ	未定	0592
	新テーマパーク	TBL	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	未定	0593
	大戦略（仮称）	SLG	OZクラブ	未定	0594
	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0595
	ロックマンX4	格闘	カプコン	未定	0596
	LUNAR-ETERNAL BLUE-	RPG	ゲームアーツ	未定	0597
	バーチャパーク‘THE　フィッシュ’	SLG	光栄	未定	0598
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定	0599
	ときめきミュージックCD2(仮称)	ETC	コナミ	未定	0600

12月20日	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　ブルーエンペラー	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0387
	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　ラミーノーズ	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0388
	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	ADV	キッド	7500円	0389
	永世名人II	TBL	コナミ	5300円	0390
	エアーズアドベンチャー	RPG	ゲームスタジオ	5800円	0391
	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	ソニック	5800円	0392
	NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal-　“Maria”	ADV	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800円	0393
	DX日本特急旅行ゲーム	TBL	タカラ	5800円	0394
	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	PZL	ナツメ	5900円	0395
	バーチャル競艇	SPT	日本物産	6800円	0396
	m～君を伝えて～	SLG	ネクサスインターラクト	5800円	0397
	ウルトラマン 光の巨人伝説	格闘	バンダイ	7800円	0398
	アポなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す♥	SLG	ヒューマン	5800円	0399
	STREET RACER EXTRA	SPT	UBIソフト	5800円	0400
12月21日	FIGHTERS MEGAMiX	格闘	セガ	5800円	0401
12月27日	グリッド ランナー	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0402
	出世麻雀 大接待	TBL	キングレコード	5800円	0403
	だいな♥あいらん　予告編	ETC	ゲーム アーツ	2300円	0404
	水滸伝・天命の誓い	SLG	光栄	5800円	0405
	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	ETC	Sads Soft	3800円	0406
	実戦パチスロ必勝法!4	TBL	サミー工業	5800円	0407
	人造人間ハカイダー　ラストジャッジメント	STG	セガ	6800円	0408
	SEGE AGES/廊下にイチダントアール	ETC	セガ	4800円	0409
	テラ ファンタスティカ	RPG	セガ	5800円	0410
	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ADV	ハドソン	6800円	0411
	タクラマカン ～敦煌傳奇～	PZL	パトラ	6800円	0412
	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚（げんとうかいきたん）	ADV	バンダイ	6800円	0413
	テトリスS	PZL	BPS	4800円	0414
	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	ヒューマン	6500円	0415
12月31日	限定KOFダブルパック	格闘	SNK	9800円	0416
	ザ・キング・オブ・ファイターズ’96	格闘	SNK	5800円	0417
	ザ・キング・オブ・ファイターズ”96お買得セット〈拡張RAMカートリッジ同梱〉	格闘	SNK	7800円	0418
	セガサターンモデム電脳戦記バーチャロン FOR SEGANETパック(限定版モデム同梱パック)	STG	セガ	15800円	0419
	電脳戦記バーチャロン FOR SEGANET メディアカードパック	STG	セガ	2800円	0420
12月未定	Chrismas NIGHTS 冬期限定版(97年1月31日まで受付け中)	ACT	セガ	1500円(通販のみ)	0421
	銀河お嬢様伝説ユナ　Mika Akitaka Illust Works	ETC	ハドソン	4220円(通販のみ)	0422
1月10日	SUPER CASINO SPECIAL	TBL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0423
	ロードランナー エクストラ	PZL	パトラ	4800円	0424
	ファンキー ヘッド ボクサーズ	SPT	吉本興業	5800円	0425
1月14日	天外魔境　第四の黙示録	RPG	ハドソン	6800円	0426
1月17日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	ADV	エクシングエンタテイメント	8800円	0427
	タイムギャル＆忍者ハヤテ	ADV	エクゼコデベロップメント（エクゼコ）	5800円	0428
	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	カプコン	5800円	0429
	心霊呪殺師　太郎丸	ACT	タイムワーナーインタラクティブ	5800円	0430
	ブラストウインド	STG	テクノソフト	5800円	0431
	2TAX GOLD（ニタックス　ゴールド）	ETC	ヒューマン	5000円	0432
1月24日	EVE burst error	ADV	イマジニア	7800円	0433
	ダイナマイト刑事	ACT	セガ	5800円	0434
	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	SPT	セガ	5800円	0435
	ROOM MATE～井上涼子～	SLG	データム・ポリスター	5800円	0436
	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	6800円	0437
	トゥームレイダース	ACT	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0438
1月31日	FightingIllusion K-1GRANDPRIX・翔	格闘	エクシングエンタテイメント	5800円	0439
	三國志リターンズ	SLG	光栄	6800円	0440
	ダイハード・トリロジー	ACT	セガ	5800円	0441
	BUG TOO!! もっともっとジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	セガ	5800円	0442
1月下旬	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0443
	プラドルDISC データ編 レースクイーンG	ETC	Sads Soft	3800円	0444
	エリア51	STG	ソフトバンク	5800円	0445
	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	5800円	0446
	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ETC	ポニーキャニオン	4980円	0447
1月未定	NHL パワープレイ’96	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0448
	ハイパー3Dピンボール	TBL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0449
	ウルフファング・SS 空牙2001	STG	エクシングエンタテイメント	5800円	0450
	D I GITAL DANCE MIX～安室奈美恵～	ETC	セガ	2800円	0451
	actua GOLF	SPT	ナグザット	5800円	0452
	3Dベースボール～ザ・メジャー～	SPT	BMGビクター	5800円	0453
	「CRITICOM」-ザ・クリティカルコンバット-	格闘	ビック東海	5800円	0454
2月上旬	機動戦士ガンダム外伝III　裁かれし者	STG	バンダイ	4800円	0455
2月14日	天城紫苑	ADV	CLIP HOUSE	6800円	0456
	クレオパトラフォーチュン	TBL	タイトー	5800円	0457
	エレベーターアクション リターンズ	ACT	ビング	5800円	0458
2月21日	きゅー爆っく	ACT	アクティビジョンジャパン	5800円	0459
2月28日	新・海底軍艦 鋼鉄の孤独	SLG	アスキー	未定	0460
	首都高バトル’97 土屋圭市＆坂東正明	SPT	イマジニア	5800円	0461
	ふしぎの国のアンジェリーク	TBL	光栄	5800円	0462
	パネルティア ストーリー ～ケルンの大冒険～	RPG	翔泳社	6200円	0463
	天地無用！ 連鎖必要	PZL	パイオニアLDC	未定	0464
	優駿～クラシックロード～	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0465
2月下旬	超FLAPPY	PZL	デービーソフト	5800円	0466
2月未定	NBA JAMエクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0467
	スペース ジャム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0468
	WWF In Your House	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0469
	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0470
	ブラック ドーン	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0471
	逆鱗弾	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0472
	蒼穹紅蓮隊	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	未定	0473
	実戦パチンコ必勝法！TWIN	TBL	サミー工業	5800円	0474
	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	未定	0475
	コマンド アンド コンカー	SLG	セガ	6800円	0476
	mr.BONES	ACT	セガ	5800円	0477
	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	STG	セガ	3800円	0478
	SEGA AGES/ペンゴ・フリッキー・アップンダウン・ヘッドオン(仮称)	ETC	セガ	4800円	0479
	ヴォイス ステーション Part1	ETC	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定	0480
	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ETC	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定	0481
	DOOM	STG	ソフトバンク	5800円	0482
	PRIMAL RAGE	格闘	ソフトバンク	3800円	0483
	リターンファイアー	ACT	ソフトバンク	3800円	0484
	ワイアラエの奇蹟 Extra36Holes	SPT	T&Eソフト	6800円	0485
	アドヴァンストV.G.(初回限定ジグソーパズル付)	格闘	テイジイエル（TGL）	9800円	0486
	THE LEGEND OF EDEN 2	STG	日本コロムビア	未定	0487
	重装騎兵レイノス 2	ACT	日本コンピューターシステム（メサイヤ）	未定	0488
	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	ビデオシステム	3800円	0489
	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	ポニーキャニオン／テレビ東京	5800円	0490
	キューブバトラー	PZL	やのまん（やのまんゲームズ）	5800円	0491
3月7日	WORMS	SLG	アイマックス	5800円	0492
	ヘンリーエクスプローラーズ	STG	コナミ	5800円	0493

新作ゲーム発売カレンダー

発売日	タイトル	ジャンル	メーカー	価格	No.
12月27日	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	7980円	0705
1月上旬	プロ野球スター	SPT	カルチャーブレーン	6800円	0706
1月15日	アルカノイド-Doh It Again-	ACT	タイトー	4980円	0707
1月17日	BUSHI 青龍伝～二人の勇者～	RPG	T＆Eソフト	7980円	0708
1月31日	ガンプル	RPG	アスキー	8000円	0709
	ピキーニャ！	TBL	アスキー	6800円	0710
	ミランドラ	RPG	アスキー	7800円	0711
1月下旬	プロ麻雀 兵(つわもの)	ETC	カルチャーブレーン	6980円	0712
1月未定	忍たま乱太郎3	ACT	カルチャーブレーン	6980円	0713
2月28日	スーパーボンバーマン5	ACT	ハドソン	6980円	0714
2月下旬	糸井重里のバス釣りNo.1	SPT	任天堂	6800円	0715
2月未定	ふね太郎	SPT	ビクターインタラクティブソフトウェア(パックインソフト)	未定	0716
3月中旬	パチスロ完全攻略～ユニバーサル新台入荷 vol.1～	TBL	日本シスコン	未定	0717
3月下旬	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	PZL	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0718
3月未定	ダークロウ	RPG	アスキー	8000円	0719
	同級生2	ADV	バンプレスト	7980円	0720
来春	ああっ女神さまっ	TBL	KSS	未定	0721
発売日未定	あかずの間	ADV	ヴィジット	未定	0722
	クーリースカンク	ACT	ヴィジット	未定	0723
	ファイティングアイスホッケー	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円	0724
	リングにかけろ	格闘	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	未定	0725
PC-FX					
12月20日	ファイアーウーマン 纏組	ADV	徳間書店/NECホームエレクトロニクス	7800円	0726
1月24日	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア(パックインソフト)/NECホームエレクトロニクス	7800円	0727
2月28日	アニメフリークFX VOL.4	ETC	NECホームエレクトロニクス	未定	0728
3月未定	Last Imperial Prince	RPG	NECホームエレクトロニクス/日本アプリケーション	未定	0729
来春	続・初恋物語 ～修学旅行～	SLG	NECホームエレクトロニクス/徳間書店インターメディア	未定	0730
発売日未定	ドラゴンナイト4	SLG	NECアベニュー	8800円	0731
	卒業R	SLG	NECアベニュー	未定	0732
	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0733
	スーパーリアル麻雀 フェザー	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定	0734
	となりのプリンセス ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0735
	ルルリ・ラ・ルラ	ACT	NECホームエレクトロニクス	7800円	0736
	超神兵器 ゼロイガー	STG	NECホームエレクトロニクス	7800円	0737
	惑星攻機隊 りとるキャッツ	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0738
	みにまむなのにっく	ADV	スタジオOX/NECホームエレクトロニクス	未定	0739
	MASTERS 遥かなるオーガスタ3（仮称）	SPT	T&Eソフト/NECホームエレクトロニクス	未定	0740
	ペブルビーチの波涛（仮称）	SPT	T&Eソフト/NECホームエレクトロニクス	未定	0741
	天外魔境III NAMIDA	RPG	ハドソン	未定	0742
	負けるな魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ/NECホームエレクトロニクス	未定	0743
3DO					
発売日未定	テレビのツボ 迷プロデューサー伝説	ETC	アラジン工房	6800円	0744
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	ETC	学漫	3980円	0745
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	ETC	学漫	3980円	0746
	ナオコとヒデ坊 国語の天才1	ETC	学漫	3980円	0747
	ナオコとヒデ坊 算数の天才3	ETC	学漫	3980円	0748
	キッズTV	ETC	The 3DO Company	未定	0749
	スターファイター(仮称)	STG	The 3DO Company	未定	0750
	バトルスポーツ(仮称)	SPT	The 3DO Company	未定	0751
	即戦力の宝石	TBL	G・A・M	未定	0752
	碁仙人	TBL	Jウイング	未定	0753
	横町3丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	未定	0754
M2					
97年未定	Dの食卓2	ADV	ワープ	未定	0755
NEO・GEO					
12月13日	ステークスウィナー2	ACT	SNK	29800円	0756
12月20日	得点王 炎のリベロ	SPT	SNK	29800円	0757
12月27日	わくわく7	格闘	サン電子（サンソフト）	29800円	0758
来春	BREAKERS ブレイカーズ	格闘	ビスコ	未定	0759
1月31日	ティンクルスタースプライツ	STG	ADK	29800円	0760
発売日未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	格闘	SNK	未定	0761
NEO・GEO CD					
12月27日	サムライスピリッツ天草降臨	格闘	SNK	6800円	0762
来春	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	SNK	未定	0763
	BREAKERS ブレイカーズ	格闘	ビスコ	未定	0764
2月未定	ティンクルスタースプライツ	STG	ADK	未定	0765
発売日未定	得点王 炎のリベロ	SPT	SNK	未定	0766
	風雲スーパータッグバトル	格闘	SNK	未定	0767
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	格闘	SNK	未定	0768
	ネオ・ボンバーマン	ACT	ハドソン	未定	0769
ゲームボーイ					
12月13日	合格ボーイシリーズ①英単語ターゲット1900	ETC	イマジニア	2050円(込)	0770
	合格ボーイシリーズ①英単語ターゲット1900 スペシャルエディション	ETC	イマジニア	2980円	0771
	ぽけっとぷよぷよ通	PZL	コンパイル	3900円	0772
	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る！	RPG	バンダイ	4500円	0773
12月20日	ミニ4ボーイ	SLG	Jウィング	4980円	0774
	スーパーブラックバス ポケット	SPT	スターフィッシュ	4980円	0775
	みどりのマキバオー	ACT	トミー	3900円	0776
	ボンバーマンGB3	ACT	ハドソン	3980円	0777
	クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション	ETC	バンダイ	3980円	0778
12月21日	スヌーピーのはじめてのおつかい	PZL	コトブキシステム（ケムコ）	3980円	0779
12月27日	スーパーチャイニーズファイターGB	格闘	カルチャーブレーン	3980円	0780
	テトリス プラス	PZL	ジャレコ	3980円	0781
	名探偵コナン地下遊園地殺人事件	ADV	バンダイ	3980円	0782
1月25日	カービィのきらきらきっず	PZL	任天堂	3000円	0783
1月下旬	ズープ	PZL	やのまん(やのまんゲームズ)	2800円	0784
2月1日	ゲームボーイギャラリー（ゲーム＆ウオッチコレクション）	ETC	任天堂	3000円	0785
2月28日	タイトーバラエティーパック	ETC	タイトー	3800円	0786
2月未定	ミニ四駆GB レッツ＆ゴー!!	RPG	アスキー	5500円	0787
	シェラザード伝説(仮称)	RPG	カルチャーブレーン	3980円	0788
	麻雀伝説(仮)	TBL	カルチャーブレーン	3980円	0789
	チャルボ55	ACT	日本システムサプライ	3800円	0790
来春	ポケットモンスター2（金）	RPG	任天堂	3000円	0791
	ポケットモンスター2（銀）	RPG	任天堂	3000円	0792
ゲームギア（キッズギア）					
12月13日	Gソニック	ACT	セガ	4800円	0793
バーチャルボーイ					
発売日未定	スターシード	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0794
	プロテウスゾーン	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0795
	Out of the Deathmount（仮称）	ETC	Jウイング	6800円	0796
	新日本プロレスリング 闘魂伝説	SPT	トミー	未定	0797
	バウンド ハイ	ACT	任天堂	未定	0798
	バーチャルブロック	ETC	任天堂	3000円	0799
PC-E					
12月13日	魔導物語 I 炎の卒園児	RPG	NECアベニュー	7800円	0800
今冬	てきぱき ワーキン ラブ	ADV	NECホームエレクトロニクス	7800円	0801
発売日未定	デッド・オブ・ザ・ブレイン 1&2	SPT	NECホームエレクトロニクス	7800円	0802

発売日	タイトル	ジャンル	メーカー	価格	No.
発売日未定	わくわく7	格闘	サン電子（サンソフト）	未定	0601
	スカイターゲット（仮称）	STG	セガ	未定	0602
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	格闘	セガ	未定	0603
	ハート オブ ダークネス	ACT	セガ	6800円	0604
	バーチャファイター3	格闘	セガ	未定	0605
	マンクスTT(仮称)	SPT	セガ	未定	0606
	ラストブロンクス／東京番外地	格闘	セガ	未定	0607
	東京SHADOW	ADV	タイトー	未定	0608
	怪盗セイント・テール	ADV	トミー	6800円	0609
	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0610
	シルエットミラージュ	ACT	トレジャー	未定	0611
	東京立身出世伝(仮称)	SLG	ナグザット	5800円	0612
	My dream～On Airが待てなくて～	SLG	日本クリエイト	未定	0613
	SUPER 301 SQ(仮称)	ETC	日本物産	未定	0614
	USドラッグチャンプ(仮称)	SPT	日本物産	未定	0615
	V.R麻雀(仮称)	TBL	日本物産	未定	0616
	テラクレスタ3D(仮称)	STG	日本物産	5800円	0617
	カオスシード	SLG	ネバーランドカンパニー	未定	0618
	汽船海賊[スチームパイレーツ](仮称)	RPG	ネバーランドカンパニー	未定	0619
	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	ADV	ハドソン	未定	0620
	エアーコマンダー	SLG	バンプレスト	未定	0621
	ロボット混戦RPG（仮称）	RPG	バンプレスト	未定	0622
	大江戸ルネッサンス	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	未定	0623
	MARICA～真実の世界～	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0624
	スワッグマン	ACT	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	未定	0625
	ダンジョンマスター(仮称)	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	未定	0626
	バブルシンフォニー	ACT	ビング	未定	0627
	パチンコファイター(仮称)	TBL	プレ・ステージ	未定	0628
	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	ACT	メディアクエスト	5800円	0629
	スタートリング・オデッセイ I ブルーエボリューション	RPG	レイ・フォース	未定	0630
	スタートリング・オデッセイ II 魔竜戦争	RPG	レイ・フォース	未定	0631
	スタートリング・オデッセイ III ミレニアムの聖戦	RPG	レイ・フォース	未定	0632
NINTENDO64					
12月14日	マリオカート64	SPT	任天堂	9800円	0633
12月20日	超空間ナイター プロ野球キング	SPT	イマジニア	9980円	0634
	実況Jリーグパーフェクトストライカー	SPT	コナミ	9800円	0635
	麻雀MASTER	TBL	コナミ	9800円	0636
1月31日	プロ麻雀 極64	TBL	アテナ	9800円	0637
2月28日	実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	9800円	0638
2月未定	Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	イマジニア	9980円	0639
	本格4人打ち The麻雀64（仮称）	TBL	ビデオシステム	9800円	0640
3月下旬	スターウォーズ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～	ACT	任天堂	9800円	0641
	ブラスト ドーザー	ACT	任天堂	9800円	0642
	NINTENDO64振動パック	ETC	任天堂	1400円	0643
	デュロック	STG	アクレイムジャパン	9800円	0644
	ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	エポック社	9800円	0645
	レブ・リミット	SPT	セタ	9800円	0646
	ワイルド チョッパーズ	STG	セタ	9800円	0647
4月未定	雷のごとく～超高速囲碁～	TBL	セタ	9800円	0648
5月未定	森田将棋64	TBL	セタ	9800円	0649
	SONIC WINGS ASSAULT	STG	ビデオシステム	9800円	0650
来春	麻雀（仮称）	TBL	イマジニア	未定	0651
	ヘクセン	ACT	ゲームバンク	9800円	0652
	麻雀64	TBL	光栄	9800円	0653
	ブレードアンドバレル	STG	コトブキシステム（ケムコ）	9800円	0654
	がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	コナミ	9800円	0655
	スターフォックス64	STG	任天堂	9800円	0656
	ミッション・インポッシブル	ADV	ビクターインタラクティブソフトウェア（パック・イン・ビデオ）	未定	0657
	ヒューマングランプリ(仮称)	SPT	ヒューマン	未定	0658
	64大相撲	SPT	ボトムアップ	未定	0659
6月未定	マルチレーシング チャンピオンシップ	SPT	イマジニア	9980円	0660
来夏	3D格闘（仮称）	格闘	イマジニア	未定	0661
	リーズン（仮称）	TBL	イマジニア	未定	0662
	魔法聖紀 エルテイル（仮称）	RPG	イマジニア	9980円	0663
	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	SLG	トミー	未定	0664
11月未定	カメレオン・ツイスト	ACT	日本システムサプライ	9800円	0665
	キャバリーバトル3000	ACT	日本システムサプライ	9800円	0666
来秋	シムシティ2000（仮称）	SLG	イマジニア	未定	0667
97年未定	ボンバーマン64(仮称)	ACT	ハドソン	未定	0668
	デュアルヒーローズ	格闘	ハドソン	未定	0669
	スーパーロボットスピリッツ	格闘	バンプレスト	未定	0670
発売日未定	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	ACT	エニックス	未定	0671
	JリーグLIVE64	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	未定	0672
	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)	SPT	コナミ	未定	0673
	Cu-On-Pa	PZL	T＆Eソフト	9800円	0674
	ウルトラドンキーコング（仮称）	ACT	任天堂	未定	0675
	エフゼロ64（仮称）	SPT	任天堂	9800円	0676
	カービィのエアライド(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0677
	クライマー(仮称)	ETC	任天堂	9800円	0678
	クリエイター（仮称）	ETC	任天堂	未定	0679
	ゴールデンアイ007	ACT	任天堂	9800円	0680
	ゴルフ(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0681
	ジャングル大帝	ADV	任天堂	未定	0682
	スーパーマリオRPG2（仮称）	RPG	任天堂	未定	0683
	バギーギー(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0684
	ボディハーベスト(仮称)	ETC	任天堂	9800円	0685
	ヨッシーアイランド64	ACT	任天堂	9800円	0686
	サッカー64(仮称)	SPT	ハドソン	未定	0687
	パワーリーグ64(仮称)	SPT	ハドソン	未定	0688
	金田一少年の事件簿(仮称)	ADV	ハドソン	未定	0689
	新日本プロレス闘魂炎導 Brave Spirits	SPT	ハドソン	未定	0690
NINTENDO64DD					
発売日未定	ゼルダの伝説64(仮称)	RPG	任天堂	未定	0691
	MOTHER3（仮称）	RPG	任天堂	未定	0692
スーパーファミコン					
12月19日	すごろく銀河戦記	ETC	ボトムアップ	6980円	0693
12月20日	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ＆ゴー!!	SLG	アスキー	8800円	0694
	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	RPG	イマジニア	7980円	0695
	ストリートファイターZERO2	格闘	カプコン	7800円	0696
	ピノキオ	ACT	カプコン	7500円	0697
	ドナルドダックのマウイマラード	ACT	カプコン	7500円	0698
	西陣パチンコ3	TBL	KSS	7800円	0699
	Cu-On-Pa SFC	PZL	T＆Eソフト	6800円	0700
	ボンバーマンビーダマン	STG	ハドソン	5980円	0701
12月27日	マスク	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテイメント	9800円	0702
	実戦パチスロ必勝法!TWIN	TBL	サミー工業	5980円	0703
	ニチブツコレクション2	TBL	日本物産	7980円	0704

ファミマガWeekly

NEXT ISSUE 次号予告

次号は 12.20 発売です

定価 290 YEN

2大格闘ゲーム徹底攻略+フェアジャッジメント驚きの超拡大版

発売間近の『ファイターズメガミックス』を隠し技まで徹底解析。本誌だけが知っているコマンド表大公開。『闘神伝3』も一挙に! ジャッジメントも超拡大の総決算号!

GAME INDEX

SOFT CALENDAR

12月13日

PS	トゥルー・ラブストーリー
PS	ヘヴンズゲート
PS	FORMURA 1
PS	Hard Ball5
PS	ぐーちょDEパーク～テーマパークものがたり～
PS	ダイ・ハード トリロジー
PS	スピードキング
PS	ペブルビーチの波濤PLUS
PS	PRIMAL RAGE
PS	ガイアシード
PS	ゼイラムゾーン
PS	クロックタワー2(セカンド)
SS	メルティランサー ～銀河少女警察2086～
SS	メルティランサー初回限定Special Edition
SS	大運動会
SS	きゃんきゃんバニー・プルミエール サンキュー版
SS	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～
SS	スペースインベーダー
SS	バトルバ
SS	ディスクワールド
SS	ファンキーファンタジー
SS	タクティクス オウガ
SS	エネミー・ゼロ
NEO・GEO	ステークスウィナー2
GB	合格ボーイシリーズ①英単語ターゲット1900
GB	合格ボーイシリーズ①英単語ターゲット1900 スペシャルエディション
GB	ぽけっとぷよぷよ通
GB	ゲゲゲの鬼太郎　妖怪創造主現る!
GG	Gソニック
PC-E	魔導物語Ⅰ～炎の卒園児～

12月14日

N64	マリオカート64

12月17日

PS	ロックマン8 メタルヒーローズ

12月20日

PS	Sim City2000
PS	NOT TREASURE HUNTER
PS	3Dシューティングツクール
PS	ガレオス
PS	ワイルドアームズ
PS	ウエルカムハウス2
PS	くるくるぱにっく
PS	ありす イン サイバーランド
PS	ライトニングレジェンド～大悟の大冒険～
PS	永世名人Ⅱ
PS	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～
PS	DX日本特急旅行ゲーム
PS	ウルトラマンゼアス
PS	新日本プロレスリング闘魂烈伝2
PS	ソウルエッジ
PS	ソウルエッジ 限定ボックス(ナムコジョイスティック付き)
PS	ロジック麻雀 創龍
PS	m～君を伝えて～
PS	魔法少女プリティサミーPart1 In the Earth
PS	ZXE-D LEGEND OF PLASMATLITE
PS	新SD戦国伝 機動武者大戦
PS	新SD戦国伝 機動武者大戦(限定版プラモ付き)
PS	DARIUS 外伝
PS	首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ
SS	もうぢや
SS	オーバードライビンGT-R
SS	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ エンゼルフィッシュ
SS	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ クラウンローチ
SS	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ ブラックモーリー
SS	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ ブルーエンペラー
SS	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ ラミーノーズ
SS	きゃんきゃんバニー・プルミエール2
SS	永世名人Ⅱ
SS	エアーズアドベンチャー
SS	シャイニング・ザ・ホーリィアーク
SS	NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal- "Maria"
SS	DX日本特急旅行ゲーム
SS	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和
SS	バーチャル競艇
SS	m～君を伝えて～
SS	ウルトラマン 光の巨人伝説
SS	アポなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す♥
SS	STREET RACER EXTRA
N64	超空間ナイター　プロ野球キング
N64	実況Jリーグパーフェクトストライカー
N64	麻雀MASTER
SFC	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!
SFC	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～
SFC	ストリートファイターZERO2
SFC	ピノキオ
SFC	ドナルドダックのマウイマラード
SFC	西陣パチンコ3
SFC	Cu-On-Pa SFC
SFC	ボンバーマンビーダマン
PC-FX	ファイアーウーマン 纏組
NEO・GEO	得点王炎のリベロ
GB	ミニ4ボーイ
GB	スーパーブラックバス ポケット
GB	みどりのマキバオー
GB	ボンバーマンGB3
GB	クレヨンしんちゃん　オラのごきげんコレクション

超ウルトラ技(P61～P65)に関する質問は
022-213-7555
それ以外の記事に関する質問は
03-3573-8655
まで、
休日を除く月～金曜日の、午後4時から6時の間受け付けています。
質問は本誌掲載の内容に関することに限ります。
ゲームの解答やヒントについてはお答えしておりません。

S*T*A*F*F

〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　〈発売〉株式会社徳間書店
●発行・編集人/山森尚　●編集委員長/山本直人　●副編集長/相澤浩仁・北根紀子・高島寿洋・福成雅英　●統括副編集長/曽根丈詞　●編集委員/村田憲生・山田政彦　〈情報統括部〉●スタッフ/五十嵐達雄・池田菜採・木浪秀剛・豊田恵　●アシスタント/安部正彦・池田町子・石井暁子・大野恵子・興津祐輔・香月しおり・栗山水風・塩路英樹・白石奈々・杉村知顕・高山斉樹・中西久・西原孝治・藤本大介・渡辺浩充・渡辺春奈　〈編集〉●スタッフ(東京)/浅利麗・伊藤明照・小倉賢・柏又和宏・川端賢治・木村輝彦・五野上良法・佐藤大作・佐藤稔・(仙台)/大石美智子・中鉢ゆき子・大友順　●アシスタント(東京)/阿部尚希・有金慈青・小田伸介・加藤義一・金丸久修・川上朋宏・菊地栄行・菊池大介・栗原正行・桑原健次・越塚正典・小菅剛・児玉守・斎藤淳・佐藤栄一・佐藤世紀・篠崎昌三・鈴木しのぶ・谷口智文・佐藤秀治・東海林克己・田中宏幸・千葉友浩・土井類・野手泰宏・西島卓・原如宏・平田陽介・松澤秀樹・松村浩次・松本亮・水上智・宮本正教・和田磨生・(仙台)/石原敬・井出友希・梅木克也・鎌田潤哉・刈谷幸治・佐藤浩崇・残間浩文・千葉和之　〈進行〉●スタッフ/五嶋美智子・吉田陽子　●アシスタント/五十嵐恭子・五十嵐沙織　〈営業〉●部長/遠藤剛　●サブマネージャー/金山泰久・伴勝　●スタッフ/大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・筒井享平・冨井好史・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント/江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一　〈NCC〉●マネージャー/和田秀実　●スタッフ/岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子・(仙台)鈴木享子　〈デザイン〉●AD/水カ式デザインGT　●表紙/片野厚子　●スタッフ(仙台)/今村奈緒美　●アシスタント(仙台)/梅内幸子/佐久間弘子　〈DTP〉●スタッフ(仙台)/中村正吾　●アシスタント(東京)斎藤善和・土本麗子・宮本英輝(仙台)/大久寿之・佐藤祥子・森谷倫子　〈ファミマガLand〉山内恵美　〈編集協力〉●校閲/田中健一郎　●編集/加川良・金万義博・前田健志・山本浩司　●デザイン/オギワラヒロミ・有限会社クリエイティブレイ・有限会社高羊舎・St.CAP・目崎慎二・吉野誠　●DTP/オープンハウス・株式会社コンバット・凸版フォトタイプ株式会社DS課・福嶋一事務所・ワードポップ　●表紙版下/あくせす　●写真/島崎英俊・浜野忠夫・守屋貴章　●印刷・製本/凸版印刷株式会社



絶海の孤島「九能アイランド」でくりひろげられる
"真剛鬼伝説"をめぐる闘争。そしてボスキャラはウワサの…。
ななななな〜んと、あの「らんま½」が3D格闘ゲームに!!
原作者・高橋留美子先生が大監修!まんまの「らんま」がポリゴンキャラで登場!
●3D格闘ゲーム初の変身システム搭載!!!!!
●水をかぶれば…ウフフのフッ。爆笑ナンセンスバトルがヒートアップ!
●原作キャラアクションを完全再現!!超リアル&爆笑ナンセンスバトルがヒートアップ!
●原作キャラアクションを完全再現!!超リアル&
●超豪華オリジナル声優陣総出演。しゃべりまくりの盛り上がりまくり!!
好評発売中 標準価格¥6800(税込)
雨が降れば、もちろん変身!
変身システムを生かすも殺すも、
キミの格闘センスしだいだ。
YOU WIN
34
おなじみ、るーみっく奥義を
ドハデに再現。あいつのアノ技を、
キミは手にすることができるだろうか?
BATTLE
らんま½
RENAISSANCE
[らんま½ バトル・ルネッサンス]
対戦型3D格闘アクションゲーム
抱腹絶倒
ゲームを越えた、何かが始まる。
超過激遊
戯登場!!
RUMIC SOFT
るーみっくソフト
■企画制作 ㈱小学館プロダクション/東宝
■発売元 ㈱小学館プロダクション
〒101 東京都千代田区神田神保町2-30 TEL.03(3222)9106
©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ ©1996 小学館プロダクション/東宝
SHOGAKUKAN PRODUCTION
"PS"および"Play Station"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
TM





ニュータイプポリゴンアクション、ついに登場!!

特撮映画界の新旗手、雨宮慶太監督の代表作「ゼイラム」の世界が、
オリジナルストーリー&ポリゴンアクションとしてついに登場!
ポリゴン表現を駆使することで実現した、映画のような視点変化や画面演出はまさに新感覚!
さらに、敵ボスとの戦闘は1対1の「対戦格闘ステージ」となり、
迫真のバトルを展開する!

"イリア" VS "ゼイラム"・・・宿命の戦いが今、始まる!!

12/13Fri.発売

■ポリゴン横スクロールアクション　■価格5,800円（税抜）

ZËIRAMZONE
ゼイラムゾーン

©CROWD 1996
©BANPRESTO 1996

イラスト／雨宮 慶太

ファンタジーシミュレーションの決定版!!





竹井正樹氏描き下ろしによる魅力的な
オリジナルキャラクターを追加した
戦略性の高いファンタジーシミュレーションが
PS版オリジナルシナリオで登場する。

97年2月発売予定

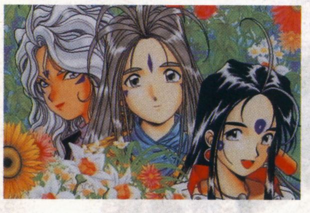
■シミュレーション　■予価6,800円（税抜）

Dragon Knight 4

elf

©エルフ 1994
©バンプレ企画 1997
©BANPRESTO 1997

PC9801版「ああっ女神さまっ」（株式会社講談社／月刊アフタヌーン連載中）の移植作!



ああっ女神さまっ
Windows95 version

■97年1月発売予定
■アドベンチャー+Windows95ツール集
■予価9,800円（税別）

©藤島康介／講談社
©BANPRESTO 1997

SFC版もオリジナルキャラクターを追加して登場!



Dragon Knight 4

■12月27日発売
■価格7,980円（税別）
■シミュレーション
■スーパーファミコン
マウス対応
■24M+64K.BB

©エルフ 1994
©バンプレ企画 1996
©BANPRESTO 1996

●価格はメーカー希望小売価格です。
●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
●表示価格は、全て税別となっております。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに!

バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ!
受付・10:00～16:00 月～金（土・日・祭日を除く）

株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1　〒271

※バンプレストはバンダイグループの一社です。

BANPRESTO

BANPRESTO

INFORMATION OF
BANPRESTO'S SOFTWARES
SALES IN DECEMBER



ファミマガWeekly
12月27日号
平成8年12月27日発行　第1巻第9号(通巻9号)
発行・編集人　山森　尚
発行　徳間書店インターメディア(株)
発売　(株)徳間書店
〒105　東京都港区東新橋1-1-16　問い合わせ／☎03(3573)8655
編集／☎03(3573)8609　広告／☎03(3573)8612
〒105-55　東京都港区東新橋1-1-16　☎03(3573)0111(代)
定価290円(本体282円)

雑誌 26614－12／27　©Tokumashoten Intermedia 1996
印刷 凸版印刷株式会社　Printed in Japan
T1026614120292